BRAVO
SCREENFUN
Mehr Spaß am Bildschirm

öS 38 · sfr 4,70 · Lire 6.700
hfl 5,50 · bfr 110 · Ptas 580
FF 21,50 · Dr 1.150 · SIT 750

Nr. 12 Dezember 2000 DM 4,50

Sony legt los

Playstation 2 gegen Dreamcast:
Spiele, Hardware, Zukunftspläne

Top-Spiele

Zelda 64 Majora's Mask
FIFA 2001
Tests und Lösungen
Tekken TT
Dino Crisis 2
Jet Set Radio

Handy-Fun

8 brandneue Prepaid-Packs im Vergleich

Kino-Action

Disney lässt die „Dinosaurier" los

Extra viele Gewinne im Jackpot

Wählt Euer Spiel des Jahres 2000!

Hardware-Test: Spiele-PCs für 2000 Mark

4 394316 204501 12

JAGGED ALLIANCE 2
UNFINISHED BUSINESS

Your unfinished business !

Jagged Alliance is a registered trademark of SIRTECH, Inc. © 2000 SIRTECH, Inc.

DER NACHFOLGER VON JAGGED ALLIANCE 2,
DEM RUNDEN-STRATEGIESPIEL DES JAHRES 1999 !!!

Willkommen zurück in Arulco. Das kleine Land wird erneut von feindlichen Einheiten bedroht. Die Firma Ricci Mining, die dort vor dem Bürgerkrieg lukrative Rohstoffminen betrieben hat, will diese nun zurückerobern. Zu diesem Zweck hat das Syndikat im Nachbarland Tracona eine Raketenbasis errichtet. Ein Raketenangriff auf Arulco steht unmittelbar bevor.

Enrico Chivaldori, der Befreier Arulcos, wendet sich nun an Sie. Mit Ihrer erfahrenen Söldnertruppe sollen Sie die Grenze nach Tracona überqueren und die Raketenbasis zerstören.

Das Schicksal einer ganzen Nation liegt in Ihren Händen, denn Ihre große Kampferfahrung ist Ihr entscheidender Vorteil....

- Stand-Alone-Version mit neuer, eigener Story
- Umfangreicher Levelleditor
- 6 Schwierigkeitsgrade (z.B."Iron Man"- Mode)
- Neue Charaktere
- Neue Waffen
- 20 neue actionreiche Sektoren
- Gespeicherte Spiele und selbstgenerierte Charaktere aus Jagged Alliance 2 können importiert werden
- Neue taktische Features, die die beste Deckung, line of sight und Waffenreichweite für Ihre Söldner anzeigen
- Verbesserte KI
- Komplett deutsche Version
- 75 verschiedene Stimmen

SIRTECH

INNONICS

Moocksgang 5 30169 Hannover Tel. 0511/336137-0 Fax 0511/336137-77 www.innonics.de service@innonics.de

SPECIAL

6 **Das beste Spiel des Jahres 2000**
Wähl Deinen Favoriten und entscheide: Dieses Game verdient den SCREENFUN-Pokal! Mit Gewinnaktion
8 **Luxusspielzeug Playstation 2**
Teure Supertechnik: die Sony-Konsole unter der Lupe
10 **PS2 – Dreamcast: Hardware-Vergleich**
Die beiden neusten Konsolen im Leistungsduell
12 **PS2 – Dreamcast: Spiele-Vergleich**
Das aktuelle Angebot bis 2001 – für jedes Genre

ANGESPIELT

16 **Anno 1503**
Die Neuzeit bringt Top-Strategie, Optik & Spieltiefe
17 **Fighter, Mechs, Schafzüchter & Termine**
Dead or Alive 2 Hardcore, MechWarrior 4, Sheep

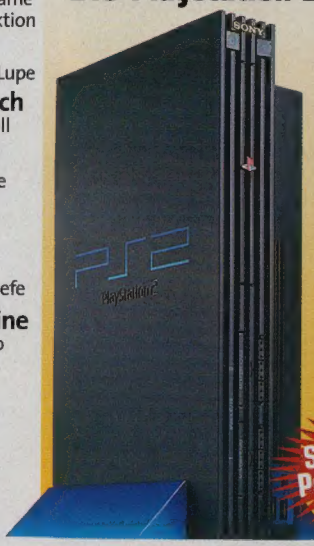
CHARTS

22 SCREENFUN-Leser haben entschieden: Das sind die angesagten Spiele!

CHECK *Alle Spiele alphabetisch*

24 So bewertet BRAVO SCREENFUN
60 **Airfix Dogfighter**
62 **Battle Isle – Der Andosia Konflikt**
52 **Crash Bash**
57 **Dancing Stage EuroMIX**
57 **Das Dschungelbuch: Groove Party**
28 **Dino Crisis 2**
40 **Donald Duck Quack Attack**
41 **Donkey Kong Country**
62 **Evil Islands**
32 **FIFA 2001**
54 **Gifty**
60 **Insane**
66 **International Superstar Soccer**
30 **Jet Set Radio**
50 **Metropolis Street Racer**
41 **Mickey's Speedway USA**
64 **Ms. Pac-Man: Maze Madness**
45 **NHL 2001**
47 **Pizza Connection 2**
48 **Ridge Racer V**
56 **Samba de Amigo**
43 **Sanity: Aiken's Artifact**
38 **Shenmue**
58 **SSX**
34 **Tekken Tag Tournament**
26 **The Legend of Zelda: Majora's Mask**
66 **UEFA Champions League Season 2000/2001**
64 **Wizards & Warriors**
59 **WWF SmackDown! 2**
69 **Spiel mobil** Vier Game-Boy-Color-Games
70 **Weitere Spiele und Umsetzungen**
72 **Gut & billig** Spiele-Klassiker für wenig Geld

Sony legt los: Die Playstation 2 ist da!



Mit der PS2 will Sony den Konsolenmarkt gründlich aufmischen. In dem edlen Outfit steckt eine Menge leistungsstarke Technik. Alles über die PS2-Bausteine, ihre DVD-Fähigkeit, Formate, Controller, Memory Cards & Co. *(ab Seite 8)*

Start: 24.11.
Preis: 869 DM

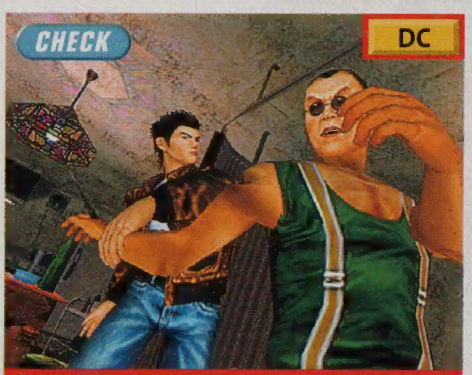
Playstation 2 gegen Dreamcast

DVD gegen Internet, Sonys Edeldesign gegen Segas Superpreis – der Kampf der Konsolen ist spannend. Hier findest Du den ultimativen Hardware-Vergleich und wie's mit PS2- und DC-Spielen aussieht – für beide Konsolen, für jedes Genre, Tops und Flops *(ab Seite 10)*

DINO CRISIS 2 S. 28

TEKKEN TAG TOURNAMENT S. 34

FIFA 2001 S. 32



SHENMUE S. 38

ZELDA 64: MAJORA'S MASK S. 26

NHL 2001 S. 45

Zelda 64: Majora's Mask

Held Link stürmt mit Piekswaffe voran: Er muss in nur drei Tagen verhindern, dass der Mond abstürzt *(ab Seite 26)*

72 STUNDEN DIE WELT ZU RETTEN

JETZT NEU!

NINTENDO 64

Nintendo

© 2000 NINTENDO

HARDWARE

115 **Know-how**
Das steckt in einem Computer

116 **Spiele-PC für 2000 Mark**
Im Test: acht aktuelle Komplettsysteme

126 **Schnäppchenliste**
Gute und günstige Hardware

129 **Mit Vollgas ins Web: ADSL**
Die neue Technik ist noch schneller als ISDN

130 **PC-Controller für mehr Spielspaß**
SideWinder GameVoice, Strategic Commander, PC Dash 2 Command Pad

SOFTWARE

132 **Schlaue Scheiben**
Geh auf Wissensreise: Vier neue CD-ROM-Lexika

134 **Mach mit: Der große Programmierkurs**
Teil 3: Objekte, Schleifen & Funktionen in JavaScript

CONNECTIONS

136 **Handy-Hits im Prepaid-Pack**
Acht brandheiße Geräte im Praxistest: von clever bis verspielt und 100 bis 250 Mark

142 **Handy Community**
Anonym SMSen: An Bord von „uboot" geht's!

144 **Handy-News**
Infos, Extras, Tricks und WAP-Tipps

147 **Gamen bis das Modem brennt**
Direkt online spielen – die besten Sites & Spiele

153 **Gute Seiten, schlechte Seiten**
Spiele kaufen im Web: Händler-Service im Test

156 **Surftipps und Eure Internet-Charts**

KINO/TV

158 **Disney's Dinosaurier**
Tricktechnik pur: Animierte Urzeit-Stars wie echt

160 **Meine Braut, ihr Vater und ich**
DeNiro als Schwiegerpapa? Harter Test, Junge!

162 **Wild Christmas**
Gangster im Nikolauskostüm planen Raubüberfall

164 **Die wichtigsten Kinofilme des Monats**

166 **Topaktuell auf Video & DVD**

168 **Treffpunkt für Kids: fabrixx**
Hautnah dran: Serie um Jugendzentrums-Clique

170 **Twilight Zone**
Grusel-Alarm! Edler Mystery-Klassiker neu im TV

172 **You drive me crazy**
Abgedrehte Fahrschüler eiern durch Doku-Soap

174 **TV-Highlights** im November/Dezember

COMICS

176 **Roswell**
Wie vom andern Stern: Kleines grünes Männchen vom „Simpsons"-Zeichner plumpst auf die Erde

RUBRIKEN

18 **News**
Infos, Trends & SCREENFUN-Handy-Sticker

178 **Fun** Witze, Rätsel, Comic

180 **Leserbriefe & SCREENFUN-Service**

181 **Impressum**

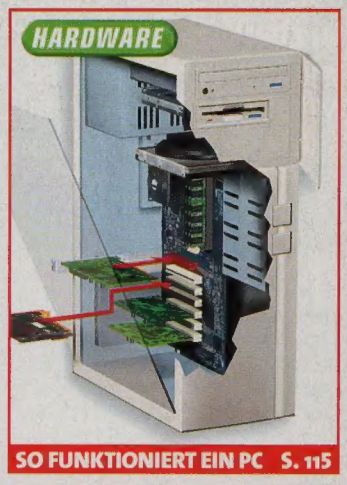
184 **Wünsch Dir was** Weihnachtsverlosung

186 **Gewinne satt** Der SCREENFUN-Jackpot

SPIELE-PC FÜR 2000 MARK!

Acht Komplett-systeme im Test

Ruckelt Dein Action-Adventure wie ein Schnecken-Abenteuer über den Bildschirm? Dann hilft ein neuer PC weiter – und muss nicht mal teuer sein. Wir haben acht günstige Komplett-systeme getestet
(ab Seite 116)



HARDWARE

SO FUNKTIONIERT EIN PC S. 115

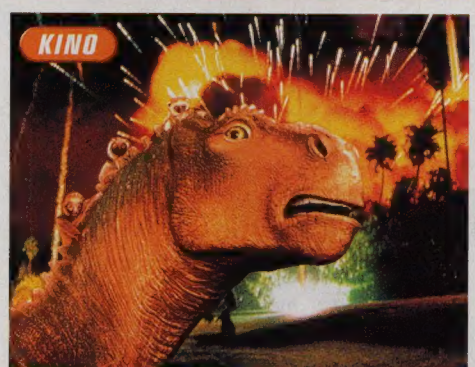
CONNECTIONS

HANDY-HITS IM PREPAID-PACK S. 136

CONNECTIONS

Spielekauf im Web

HÄNDLER-SITES & -SERVICE IM TEST S. 153



KINO

DISNEY'S DINOSAURIER SIND LOS S. 158

TV

MYSTERY-HIT: TWILIGHT-ZONE S. 170

TIPPS & TRIX

12/00 TRIX ab Seite 75

ZUM SAMMELN!

für alle aktuellen Systeme

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats in diesem Heft wurden überprüft und funktionieren!

SCREENFUN bietet Euch Tipps und Lösungen zu Spielen an – diesmal zu „Tekken Tag Tournament", „C&C: Alarmstufe Rot 2", „Jet Set Radio" u.v.a.

„Dino Crisis 2": Wir machen für Euch den Weg frei: durch Dschungel und gefräßige Saurierhorden

Nutzt zusätzlich den Service »Trix per Fax«, die fixe Hilfe für akute Spielprobleme. Rund um die Uhr, sieben Tage in der Woche, schneller als ein Brief (s. S. 75 und 180). Oder schickt Eure Spiele-Fragen (bitte mit System-angabe) per Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
»Trix per Post«
Postfach 200221,
80002 München
Die gewünschte Lösung wird Euch dann schnellst-möglich zugeschickt.

Fotos: Roman Job (1), Christian Vogel (1)

SPIEL DES

Wähl Deinen Favoriten!

Mach mit bei der Wahl des besten Spiels dieses Jahres. Welches Game verdient den „Goldenen Screeny"? Mit etwas Glück gewinnst Du einen Spiele-PC mit allem Drum und Dran.

Du hast alle Pokémon gefangen und Zapdos, Pummeluff und Konsorten sicher im Modulspeicher untergebracht? Lara Crofts viertes Abenteuer spielst Du mit verbundenen Augen durch, und bei „Tony Hawk's Pro Skater 2" sind 1.000.000 Punkte kein Problem mehr für Dich? Dann ist es höchste Zeit, Joystick und Pad mal kurz zur Seite zu legen und Dein Spiel des Jahres 2000 zu wählen. Teile uns mit, welches Konsolen- oder PC-Spiel Dir in den letzten zwölf Monaten am allerbesten gefallen hat!

Hier findest Du zehn Vorschläge des SCREENFUN-Teams, aber natürlich kannst Du auch jedes andere Deiner Lieblingsspiele nominieren. Spannend wird's auf jeden Fall: Kann Lara – das „Tomb Raider"-Vorzeigegirlie von Eidos – den Preis zum dritten Mal in Folge in ihren engen Klamotten verstauen, oder schieben sich vielleicht sogar Nintendos Taschenmonster auf den ersten Platz?

In der nächsten SCREENFUN werden wir das aus allen Einsendungen ermittelte Siegerspiel vorstellen und gebührend würdigen.

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 (PC)

Kein Neuerungen-Hammer, aber ein Segen für „Command & Conquer"-treue Hobby-Strategen ist Westwoods „Alarmstufe Rot 2". Ungewohnt viel Spielwitz, interessante, teilweise sogar skurrile Einheiten und tolle Zwischensequenzen machen viel Spaß. Allein die enttäuschende Optik sorgt für den einen oder anderen Seufzer.

DIABLO II (PC)

Der Teufel ist los und alle wollen ihn wieder besuchen. Blizzard legte nach vier Jahren Wartezeit endlich die heiß ersehnte Fortsetzung der actionreichen Dungeonklopperei vor. Abgefeimte Monster, Waffen satt und tolle Levels – das konnte Action-Adventure-Freunde voll überzeugen. Ein Spiel mit Langzeitmotivation!

DIE SIMS (PC)

Das pralle digitale Leben präsentiert Electronic Arts mit der hübschen Nachbarschaftssimulation „Die Sims". Gottgleich planst und verwaltest Du den Tagesablauf einer Musterfamilie. Machst Du alles richtig, ziehen Deine Leute bald in einen schicken Protzbungalow, machen Nachwuchs und steigen die Karriereleiter hoch.

GRAN TURISMO 2 (PS)

Auch Sonys famose Renn- und Tuning-Simulation hat das Zeug zum „Spiel des Jahres". Die Liste der eingebauten Flitzer ist ellenlang, das Fahrzeughandling unübertroffen, das Streckenangebot groß und die Grafik wunderschön schnittig. Eines der wenigen Spiele, die lange Zeit Spaß bringen und nie langweilig werden!

JAHRES 2000

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Spiele, Spiele, Spiele! – Das schreit nach Ausstattung, doch die kostet Geld. Wasch jahrelang Teller – oder mach mit: Schick uns eine Postkarte oder E-Mail mit Deinem Spiele-Hit und dem System, auf dem Du ihn zockst. Unter allen Einsendern verlosen wir 3 Spiele-PC. Schreib schnell eine ausreichend frankierte Karte an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „SCREENY 2000", Postfach 200221, 80002 München. Oder schick eine E-Mail an *superpreis@screenfun.de* Einsendeschluss ist der 22.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Welches Game zaubert ein glückliches Lächeln auf jedes Spielergesicht? Der „Goldene Screeny" wird nur einmal im Jahr für ein einziges Spiel vergeben

RESIDENT EVIL: CODE: VERONICA (DC)

Während Playstation-Besitzer in „Resident Evil 3" (dt. Version) die Zombie-Plage wieder in vorgerenderten Kulissen bekämpfen, überzeugt „Code: Veronica" mit brillanter Echtzeitgrafik. Die dadurch möglichen Kamerafahrten und Bildwechsel schaffen eine einzigartige Atmosphäre: beklemmend und hochgradig spannend!

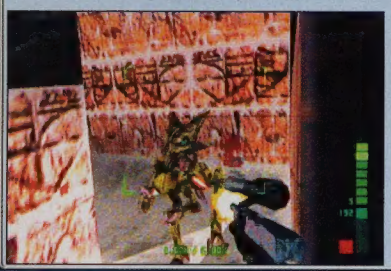
TOMB RAIDER IV (PC/PS/DC)

Wieder war's nichts mit dem hochverdienten Rückzug ins Privatleben: Medienstar Lara Croft stürzte sich, optisch frisch geliftet, in ihr viertes Abenteuer. Das Erfreuliche daran: Eidos verzichtete auf unübersichtliche Riesenlevels und setzte stattdessen auf knackige Rätsel und eine gute Story. Nicht in den Sand gesetzt!

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (PS)

Fällt Deine Wahl auf den Skateboard-Godfather? Verständlich: „Tony Hawk's Pro Skater 2" ist nicht nur das beste Skateboardspiel, das Du derzeit kaufen kannst, sondern auch das ungeschlagene Playstation-Highlight in diesem Herbst. Unmengen von Tricks, tolle Steuerung und famose Musik machen diesen Skater zum Star.

PERFECT DARK (N64)



Obwohl der 3D-Shooter um die britische Top-Agentin Joanna Dark offiziell nicht in Deutschland erschienen ist, gehört er zu den N64-Bestsellern. Brillantes Leveldesign, eine Riesenanzahl an Missionen und über 40 verschiedene Waffen sorgen für perfekte Abwechslung und Spannung bis zur letzten Spielminute.

VIRTUA TENNIS (DC)

Das beste Sportspiel des Jahres kam von Sega: Mit fehlerfreien Animationen und glanzvoller Optik sorgt „Virtua Tennis" für staunende Gesichter. Im Einzel motiviert der „World Circuit"-Modus über Wochen, mit Freunden garantiert das Doppel kurzweiligen Spielspaß – ein Riesenhit für alle Dreamcast-Besitzer.

DIE POKÉMON-SPIELE (GB/N64)

Mit „Pokémon" trat Nintendo eine wahre Spieleflut los: Neben „Pokémon Gelb" und „Pinball" für den Game Boy wurden Pikachu-Fans dieses Jahr auch auf dem N64 versorgt. In „Pokémon Stadium" messen Trainer ihr Können, in „Pokémon Snap" zücken alle Paparazzi die Kamera. Nenn Dein liebstes „Pokémon"-Spiel 2000!

DEIN FAVORIT

Sollte Dein Lieblingsspiel auf diesen Seiten nicht dabei sein, kannst Du es natürlich trotzdem wählen. Schreib uns, welches Spiel Deiner Meinung nach den Titel „Spiel des Jahres 2000" verdient. Mit etwas Glück kannst Du dabei sogar einen der drei Spiele-PC gewinnen (siehe Aktionsstern). Wir sind gespannt auf Deine Post...

Text: Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz · Foto: Bavaria Bildagentur

Da die alten Memory Cards für die Playstation-2-Spielstände zu klein sind, brauchst Du die neue 8-MB-Memory-Card von Sony

Willkommen in der Zukunft: Mit der Playstation 2 präsentiert Sony nicht nur den Nachfolger zur derzeit erfolgreichsten Konsole, sondern auch das bisher teuerste System. Lohnt sich der Umstieg auf die DVD-Generation?

Das schwarze Pad ist eine feinfühlige Weiterentwicklung des beliebten Dual-Shock-Controllers: Neben den beiden 3D-Knubbeln reagieren nun auch alle Feuerknöpfe stufenlos analog

Luxus-Spielzeug Playstation 2

Sony legt los: Nach fünfjährigem Playstation-Siegeszug bringt der Elektronik-Multi am 24. November den lang ersehnten Nachfolger der Erfolgskonsole in den Handel.

Der Playstation 2 zur Seite stehen bis Weihnachten rund 50 Spiele, von „Ridge Racer V" bis zum 128-Bit-„FIFA"-Update. Laut Sony beginnt damit ein neues Zeitalter elektronischer Unterhaltung: Der Playstation-Nachfolger soll nicht nur den Spielspaß auf Zukunftsniveau heben, sondern Film, Spiel und Internet zu einem neuen Medium verbinden.

Alles neu

Zumindest aus dem Online-Spaß wird so schnell jedoch noch nichts: In der Packung findest Du neben der Konsole zwar die nötigen Kabel und das neue Dual-Shock-2-Joypad, aber kein Modem. Für Letzteres ist an der Geräte-Rückseite ein Schacht vorgesehen, der neben dem Modem auch eine Festplatte fasst. Da beides noch einige Zeit auf sich warten lässt, bleibt die Playstation 2 vorerst offline.

Das soll Dich allerdings nicht weiter stören, denn Sony setzt andere Gewichtungen als Sega mit der Internet-tauglichen Dreamcast: **Die Playstation 2 besitzt als erstes Videospielgerät der Welt ein DVD-Laufwerk.**

Der Vorteil: Auf eine DVD passen 4,7 Gigabyte Daten, ein Vielfaches im Vergleich zur CD (zirka 0,6 GByte) oder zur Dreamcast-GB (1 GByte). Außerdem liest die Konsole auch DVD-Filme. Damit ist die Playstation 2 nicht nur Spielgerät, sondern auch ein Videoplayer, der wie andere Heimkino-Geräte sogar einen „Lichtleiter" als Audio-Ausgang besitzt: Diese Buchse an der Geräterückseite überträgt Soundeffekte und Musik digital an Dolby-Digital-Verstärker oder MP3-Player.

Anschluss gefunden

Die Konsole ist rundum gut ausgestattet: Neben den bekannten Eingängen für zwei Joypads und Memory Cards entdeckt man vorne erstmals auch drei Digitalschnittstellen: Die USB-Buchsen kennst Du vom PC, wo sich diese Schnittstelle für jede Art von Zubehör durchsetzt.

Noch schneller ist der winzige iLink-Eingang, PC-Freaks auch unter dem Namen Firewire bekannt: Er ersetzt nicht nur den seriellen Link-Port der ersten Playstation, sondern ist auch zum Anschließen zukünftiger Sony-Geräte gedacht. Zum Start-Termin wird iLink allerdings noch von keinem Zubehör genutzt.

Der Rest ist schnell zusammengefasst: Vorne beleuchten bunte Dioden den Reset- und den Knopf für die DVD-Lade, den Netzschalter findest Du erstmals an der Geräterückseite. Dort sitzt wie gewohnt auch der Multi-AV-Ausgang, an den alle Playstation-1-Kabel passen: **Mit dem beigelegten Kabel ist die Bildqualität akzeptabel, mit Sonys altem RGB-Kabel gestochen scharf.**

Anderes Zubehör der letzten fünf Jahre lässt sich nur bedingt wiederverwenden: Theoretisch funktionieren zwar alle Memory Cards, in der Praxis sind sie jedoch meist zu klein

Alles in Echtzeit

Selbst detaillierte Landschaften berechnet die mächtige PS2-Hardware in Echtzeit und ohne vorgefertigte Bitmap-Tapeten. Diese Technik soll den mit den Texturen verbundenen Speicherplatz einsparen

Pixelberechnung

Partikel-Künstler: Die Playstation 2 kann die Bewegung mehrerer Millionen Winzteile akkurat berechnen – das ist optimal für die Darstellung von Rauch und Staub, aber auch von vielen neuen Effekten

Zukunftsträchtige Ausbaumöglichkeiten

Motion Sensor: Auf Spielemessen verblüffte Sony mit einer digitalen Kamera, die mittels USB an die Playstation 2 angeschlossen wird

Der über die Kamera erfasste Schläger steuert die Fackel (r.), die eine 3D-Szene in Echtzeit beleuchtet. Die Pad-Alternative ist aber noch nicht serienreif

Alte Spiele in neuer Technik

Die Abwärtskompatibilität zur Playstation ist der Clou an Sonys neuer Hardware: **Von wenigen Ausnahmen abgesehen (darunter „Wing Commander 3"), spielt die PS2 knapp 1000 32-Bit-Spiele, die seit 1995 bei uns für die erste Playstation erschienen.**

Egal ob Platinum-Oldie oder Multi-CD-Neuheit – auf Sonys Luxuskonsole laufen alle CDs mit PAL- und Playstation-Logo. Über das System-Menü der PS2 darfst Du außerdem festlegen, ob Du alte Spiele in originaler, pixeliger Darstellung spielen willst oder aber einen Filter über die 32-Bit-Optik legen möchtest: Dann verschwimmen die Pixel, harte Kanten werden glättet. Die 3D-Grafik wird dadurch zwar nicht detailreicher, aber etwas weicher.

Legst Du ein Spiel für die erste Playstation ins DVD-Laufwerk (Bild: „Vagrant Story"), so läuft es...

...auf Wunsch mit gefilterter Grafik. Du siehst die weicheren Übergänge auf der Rüstung und den Wänden

Diese Formate werden von den beiden Playstations gecheckt

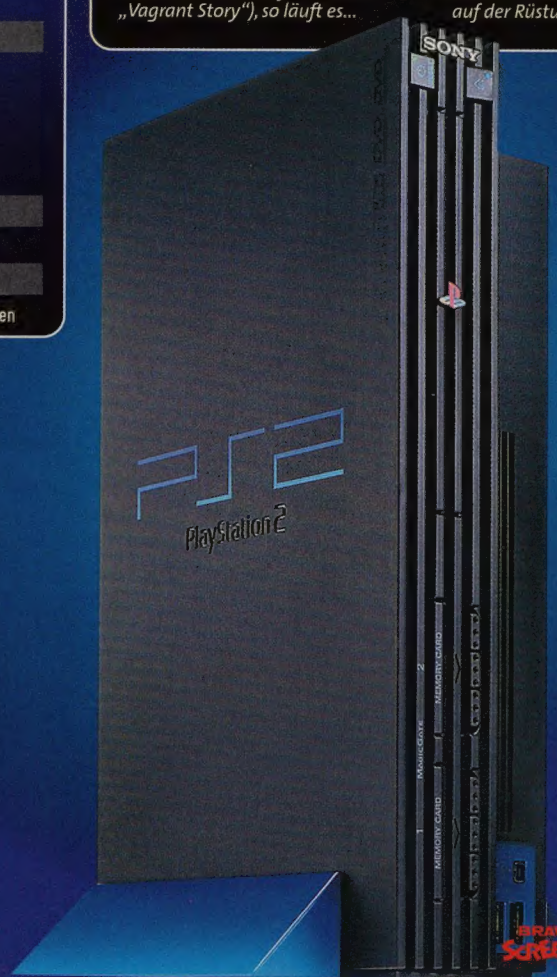
Format	Playstation 1	Playstation 2
PS-1-CD	ja	ja
PS-2-CD	nein	ja
PS-2-DVD	nein	ja
Audio-CD	ja	ja
Video-DVD	nein	ja

Das kostet PS2-Software

Playstation-2-Neuheit	ca. 120 Mark
DVD-Film-Neuheit	ca. 50 – 60 Mark
Playstation-1-Budget*	ca. 30 – 50 Mark
Playstation-1-Neuheit	ca. 80 – 100 Mark

*Best of Infogrames, EA Classics, Platinum- und Value-Serien

128-Bit-Bolide: Die Playstation 2 birgt Supertechnik in einem formschönen Gehäuse – ein Dual-Shock-2-Joypad liegt bei



Dank des passenden Stellfußes, den es extra zu kaufen gibt, wird aus der PS2 ein Mini-Tower

für Playstation-2-Spielstände. **Alte Dual-Shock-Joypads funktionieren problemlos – Multi-Tap- und Link-Kabel jedoch leider nicht.**

Zukunftssicher

Als neuste Konsole der Spieleszene besitzt die Playstation 2 unter ihrem edlen Gehäuse auch die bisher stärkste und modernste Technik (siehe nächste Doppelseite). Das 128-Bit-Potenzial auszunützen, ist Aufgabe der Software-Abteilungen Sonys und ihrer Partner, die ohne Ausnahme an den PS2-Erfolg glauben.

Im Gegensatz zu Nintendo oder Sega wird die Playstation 2 von allen großen Spieleherstellern (darunter Acclaim, EA und Konami, Eidos, Infogrames und Take 2, THQ, Ubisoft und Activision) mit neuer Software-unterstützt – ist die Auswahl zum Start auch noch dürftig, so wirst Du im Jahr 2001 von Playstation-2-Spielemassen fast erschlagen.

Der hohe Hardware-Preis bleibt damit der einzige Haken am Playstation-2-Konzept: Neben der Konsole, der für zirka 870 Mark nicht mal eine Memory Card beiliegt, kosten auch die Spiele mit rund 120 Mark mehr als PC-, Sega- oder alte Playstation-Titel.

Tipp: Studiere das derzeitige und mittelfristige Software-Angebot für PS2 und DC ab Seite 12 und suche – falls Dir bei Spiele wie „Tekken TT" oder „Ridge Racer V" das Wasser im Mund zusammenläuft – einen zahlungskräftigen Sponsor. Vielleicht würden sich ja Deine Eltern über einen schicken DVD-Player als Alternative zum TV-Programm freuen...

Text: Winnie Forster

Dreamcast gegen Playstation 2:

Sonys PS2 löst die Dreamcast als fortschrittlichste Konsole ab. Gehört diese nun zum alten Eisen? Oder hat Sony zu viel versprochen? Lies selbst, was für und gegen beide spricht.

Der Herausforderer: Für rund 870 Mark bietet Sony eine DVD-taugliche Konsole plus Joypad. Ein Spiel ist im Playstation-2-Lieferumfang aber nicht dabei

Die Zeiten, als anspruchsvolle Videospieler ausnahmslos zur Dreamcast griffen, beendet die Playstation 2. Das Sony-Spielsystem im edlen Gehäuse ist selbst in Japan erst ein halbes Jahr käuflich und enthält viel modernere Technik.

Allerdings kostet die PS2 doppelt so viel wie die Dreamcast und besitzt kein Modem. Rechtfertigen DVD-Laufwerk, Super-Chips und starkes Sony-Design den hohen Preis? Schau Dir die Vor- und Nachteile der beiden Konkurrenten selbst an!

Wer rechnet schneller?

Technisch setzen sowohl Sony als auch Sega auf eine Tandem-Lösung und stellen der CPU (dem Prozessor und Gehirn jeder Konsole) jeweils einen starken Grafikchip zur Seite.

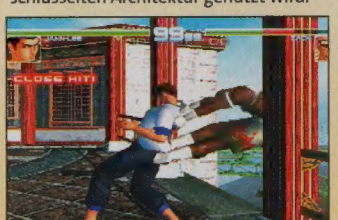
Hier wusste Sony den späteren Starttermin zu nutzen: **Die mit Toshiba in zweijähriger Geheimarbeit ertüftelte Emotion Engine ist leistungsfähiger, wenngleich auch komplizierter als der SH-4-Chip, den Sega von Hitachi übernahm.** Ähnliches gilt für Sonys Graphic Synthesizer im Vergleich zu dem vom PC bekannten Power-VR-Chip in der Dreamcast.

Da nur Spitzenprogrammierer (und die sind leider selten) die komplizierte Playstation-2-Architektur checken, wird der Leistungsunterschied in der Praxis aber noch nicht deutlich: Läuft die Playstation-2-Fassung von „Dead or Alive 2" neben der Dreamcast-Version, fällt nicht auf, dass Sony modernere Technik hat.

Also: Die Dreamcast ist technisch etwas schwächer als die Playstation 2, dafür von japanischen, amerikanischen und europäischen Spieleprogrammierern bereits gut ausgelotet.

Die Playstation 2 hat zwar mehr Power unter der Haube, dafür kann es aber noch ein, zwei Jahre dauern, bis das Leistungsmaximum der bisher noch kaum entschlüsselten Architektur genutzt wird.

Grafische Unterschiede zwischen der „Dead or Alive 2"-Version für die Dreamcast (l.) und die PS2 (r.) suchen...



...selbst Profis mit der Lupe: Die erste Playstation-2-Spielegeneration beweist Sonys Hardwarevorteil noch nicht!

Reicht der Speicher?

Ein Blick auf Speicher- und Bussysteme der beiden Konsolen enthüllt weitere Unterschiede zwischen Sega und Sony: Mit insgesamt 32 MByte besitzt die Playstation 2 ein größeres RAM-Gedächtnis als die Dreamcast (26 MByte). Doch Programmierer beklagen bitterlich, dass Sony davon nur 4 MByte für die Grafik reserviert hat – die Dreamcast hat mit 8 MByte doppelt so viel Video-Speicher – und deshalb laufen die meisten Spiele in einer höheren Auflösung als die Playstation-2-Starttitel.

Die nur 4 MByte der Sony-Konsole sind damit das beliebteste Argument gegen die Playstation 2. Diese Zahl hat aber auch ihre guten Seiten: Zum einen ist das RAM auf dem PS2-Grafikchip eingebaut und verschickt Daten schneller als das Dreamcast-Gegenstück, das über externen Bus mit dem RAM kommuniziert. **Zum anderen möchte Sony auf speicherverschlingende, vorberechnete Elemente (etwa Texturen) in Zukunft mehr und mehr verzichten und alle Effekte in Echtzeit berechnen.**

Algorithmen-orientiert nennt man diesen Ansatz Sonys: Statt massig Grafikdaten hin- und herzuschieben und damit die Speicher zu belasten, soll die PS2 alles, was sie auf den Bildschirm bringt, berechnen. Zumindest theoretisch: Bisher bedeutet Sonys geringeres RAM hauptsächlich, dass PS2-Games Textur-ärmer wirken als PC- oder Dreamcast-Spiele, dafür aber mehr Polygone darstellen.

Anschlüsse und Erweiterungen

Ebenso wichtig wie die Hardware-Power sind die Anschlüsse und Erweiterungsmöglichkeiten einer Konsole. Hier ist die Dreamcast gut ausgestattet: Die Sega-Konsole besitzt vier Joypad-Anschlüsse, einen seriellen Spezialport und einen Multi-AV-Ausgang, der unter anderem ein scharfes RGB-Bild bringt.

Auch die PS2 hat einen Multi-AV-Ausgang für spezielle Playstation-Kabel, vorn aber nur zwei Joypad-Eingänge. **Wer zu viert zocken möchte, braucht den neuen Multi-Tap-Adapter für rund 100 Mark.**

Ansonsten ist die Playstation 2 aber besser ausgestattet und besitzt mit zwei USB-Buchsen sowie einer iLink- und einer digitalen Audiobuchse die modernsten Schnittstellen, die es derzeit gibt.

Fette Vorteile bringt einem die Buchsenvielfalt zur Zeit noch nicht. Doch Sony verspricht, dass an die PS2-Ports bald Videokameras, Drucker und anderes Zubehör angeschlossen werden.

Der soliden Ausstattung der Dreamcast stellt Sony damit eine zukunftweisende Schnittstellenpalette entgegen.

Ungenutzt: Der serielle Port an der Dreamcast-Rückseite ist unter anderem fürs Linkkabel gedacht – leider gibt's in Deutschland noch kein Spiel oder Zubehör, das diesen Eingang nutzt

Zukunftssicher dank iLink und USB: Zugunsten etablierter Digi-Buchsen (für Maus, Tastatur und weiteres Zubehör) verzichtet Sony bei der PS2 auf eine eigene Link-Schnittstelle

Hardware-Vergleich

Der Verteidiger: Das rund 400 Mark teure Dreamcast-Paket enthält von Haus aus Joypad und Spiel

INFO

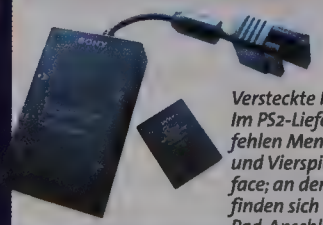
Preis-Spiele

Die speziellen Anwendungsgebiete der beiden Superkonsolen (DVD-Filme bei Sony, Internet bei Sega) schlagen sich in einer starken Preisdifferenz nieder: **Die PS2 kostet zirka 870 Mark, die Dreamcast mit maximal 400 Mark nicht einmal die Hälfte.**

Der Unterschied wächst noch, wenn man Peripherie einbezieht: Mit Multi-Tap-2-Adapter steigt der PS2-Preis auf knapp 1000 Mark – ohne Modem. **In die Dreamcast sind vier Padports serienmäßig eingebaut, dafür fehlen wiederum die DVD-Fähigkeiten.** Doch selbst wer die Sega-Konsole und dazu einen DVD-Player erwirbt, bleibt unter 850 Mark.

Zudem wird der PS2 kein Spiel beigelegt (wie bei der Dreamcast mit „ChuChu Rocket") – umgerechnet will Sony also 300 bis 400 Mark mehr vom Spieler.

Noch ein Blick auf die Spiele: Games für die PS2 werden um die 120 Mark kosten und sind damit im Schnitt 30 Mark teurer als Dreamcast-Titel.



Versteckte Kosten: Im PS2-Lieferumfang fehlen Memory Card und Vierspieler-Interface; an der Konsole finden sich nur zwei Pad-Anschlüsse

Designed for Fun?

Gehäusedesign und Verarbeitung beweisen ihre Güte erst im Dauereinsatz. Die Dreamcast läuft bei uns seit einem Jahr nonstop, die Playstation 2 seit acht Monaten in Japan. Die PS2 ist für die meisten die schönere Konsole, aber auch aufwendiger verarbeitet: Ein CD-Frontlader erlaubt Dir, Deine PS2 noch in den kleinsten Raum zu quetschen (Du musst es dann nur noch schaffen, den Netzschalter an der Geräterückseite zu erreichen).

Das Sega-Gerät arbeitet wiederum mit einem Top-Lader – ins Heimkino lässt sich die Konsole nicht einbauen, sie sollte frei vor oder auf dem TV-Gerät stehen.

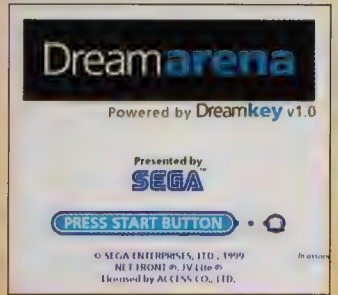
Davon abgesehen ist die Dreamcast nicht ganz so robust verarbeitet wie die erstaunlich schwere Playstation 2. Die Trigger am riesigen Pad sind fehleranfällig – sie brechen nach mehrmonatiger Dauerbelastung teilweise. Die solide verarbeitete Sony-Konsole kennt solche Probleme auch nach zig Spielstunden nicht. Doch kann noch nicht beurteilt werden, wie sich die analogen Feuerknöpfe des neuen PS2-Pads in Zukunft bewähren.

Klapprige Verarbeitung: Die seitlichen Trigger des DC-Pads können im ruppigen Dauereinsatz schon mal klemmen

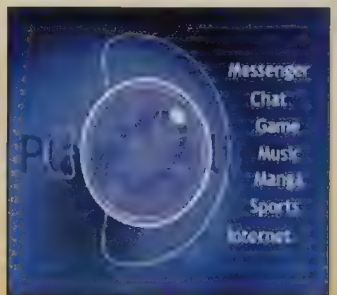
Online-Spaß oder Filmgenuss?

Andere Ausstattungsmerkmale fallen noch stärker auf: So besitzt die Dreamcast serienmäßig ein Modem, das Spieler schon jetzt mit akzeptablen 33k ins Web bringt. **Trotz des Luxuspreises von rund 870 Mark spart sich Sony dagegen eine zeitgemäße Internet-Anbindung und wird ein eigenes Modem erst 2001 als zusätzliches Zubehör verkaufen.**

Für Online-Unterhaltung taugt die Playstation 2 jetzt also noch nicht. Dafür hat sie der Dreamcast wiederum ihre Videofähigkeiten voraus: **Während das CD-Laufwerk der Sega-Konsole lediglich GD-Spiele und Audio-CDs schluckt, können Playstation-2-Besitzer neben Spielen zur Abwechslung auch alle deutschen DVD-Filme ins Laufwerk stecken.**



Während Dreamcast-Besitzer bereits seit Monaten mit beigelegter Dreamkey-Software online gehen und sogar gegeneinander spielen können...



...liegen die angedachten Internet-Dienste für Playstation-Spieler bei uns in weiter Ferne. Selbst in Japan ist bisher kein Modem ausgeliefert

Ein Vergleich der wichtigsten technischen Daten

System	Dreamcast	Playstation 2
CPU		
Typ	Hitachi SH-4	Emotion Engine
Architektur	64 Bit RISC	128 Bit RISC
Takt	200 MHz	295 MHz
Speicher		
gesamt	26 MByte SDRAM	32 MByte Rambus DRAM
davon Video-RAM	8 MByte	4 MByte
Grafik		
GPU	Power VR2	Graphic Synthesizer
Takt	100 MHz	150 MHz
Zeichengeschwindigkeit (Mpolygone/sec.)*	3,5	20
Pixel Fill Rate (Gpix/sec.)	0,2	2,4
Videokompression	MPEG1	MPEG2
Sound		
Kanäle	64 ADPCM	48 ADPCM
Sampling-Rate	44,1 KHz, 48 KHz	44,1 KHz, 48 KHz
Besonderheiten	Integriertes 56k-Modem, Memory Cards mit LC-Display, 1-Gigabyte-Speichermedium (GD-ROM)	DVD-Movie-Fähigkeit, USB- und iLink-Schnittstellen, spielt rund 1000 Titel für die alte Playstation
Preis (ca.)	maximal 400 Mark**	870 Mark

*mit 3D-Features (Texture Maps, Gouraud Shading) ** inklusive Spiel

Text: Winnie Forster

Dreamcast gegen Playstation 2:

Vergiss Technikgeprotze, Zukunftsvisionen und Werbeversprechen – was zählt, sind fetzige Spiele. Trifft das Angebot für die Playstation 2 Deinen Geschmack oder findest Du spannendere Spiele auf der Dreamcast?

Emotion Engine hin, Lichtleiter her: Eine Konsole holt man sich im Grunde nicht, um mit technischen Daten und Fachbegriffen zu protzen, sondern hauptsächlich für spannende Spielesessions allein oder mit Freunden.

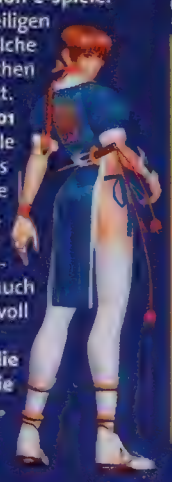
Doch für welche Konsole gibt's das beste Rennspiel, für welche sind die meisten Rollenspiele gemacht?

Hier findest Du einen Überblick über das aktuelle Angebot sowie die Ankündigungen von Sega, Sony und ihren Partnerfirmen. Zudem wird die Softwarepalette für die beiden leistungsfähigsten Konsolen der Gegenwart aufgeschlüsselt. Das komplette Dreamcast-Angebot der letzten zwei Jahre wurde für diesen Vergleich durchgezockt – ebenso wie fast alle bis Januar 2001 angekündigten Playstation-2-Spiele.

Im Kasten zum jeweiligen Genre erfährst Du, welche der Konsolen für welchen Spielertyp geeignet ist.

Beim **Ausblick 2001** werden wichtige Spiele berücksichtigt, die bis Mitte 2001 für beide Konsolen erscheinen, bisher aber nur als Demos oder Trailer existieren – damit Du auch morgen noch kraftvoll losspielen kannst...

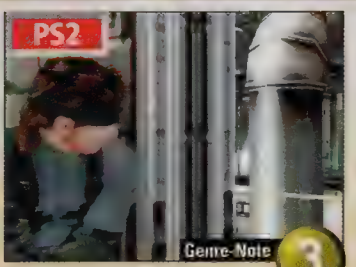
Die Noten werten die aktuelle Lage und die Spielsituation bis 2001.



Text: Winnie Forster

ACTION-ADVENTURE

Neben dem Survival-Spezialisten Capcom produziert auch Sega selbst Dreamcast-Abenteuer wie „Shenmue" oder das angekündigte „Headhunter" (Bild)

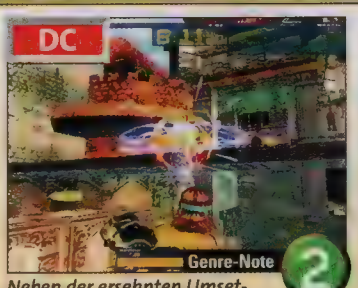


Konami hat viel für die Sony-Konsole vor und verspricht unter anderem einen Nachfolger zum brillanten Agenten-Abenteuer „Metal Gear Solid" – leider frühestens für Ende 2001

Dank „Resident Evil", „Dino Crisis" und weiteren Highlights wie „Soul Reaver" und „Tomb Raider" wählen DC-Fans aus einer spannenden Adventure-Palette. Auf der PS2 fehlen Abenteuerspiele dagegen völlig: Unter den ersten 50 Spielen ist kein einziger „Resident Evil"-Konkurrent.

Ausblick 2001: Mitte 2001 dreht sich das Verhältnis um. DC-Abenteuer werden Mangelware (angekündigt sind nur „Alone in the Dark 4" und Segas „Headhunter"). Dafür erhält die PS2 Konami-Knüller wie „Metal Gear Solid 2" und „Silent Hill 2". Hinzu kommen Capcoms „Onimusha" und neue Episoden von „Shadowman", „MDK" und „Kain". Dank glänzender Zukunftsaussichten bleibt der PS2 eine miese Adventure-Wertung erspart.

3D-SHOOTER



Neben der ersehnten Umsetzung von „Half-Life" (dt. Version) und „Unreal Tournament" kommen für DC vor allem Spielhallen-bewährte Zielkreuz- und 3D-Shooter (Bild: „Outtrigger")

Auf der Playstation 2 herrschen zum Start noch Mech-Spiele wie „Gun Griffon Blaze" vor. Erst 2001 kommen verstärkt westliche 3D-Shooter und PC-Umsetzungen

„Half-Life" (dt. Version) ist für die neue Sega-Konsole umgesetzt und ballerfreudige Dreamcast-Besitzer atmen auf – bisher gab's für sie nur den Oldie „Incoming" und Zielkreuzspiele. Für die PS2 wird kurz nach dem Start „Unreal Tournament" und Eidos' „Time Splitters" ausgeliefert. Auch gibt's die Roboterschlachten „Armored Core 2" und „Gun Griffon Blaze" nur für die PS2. Viermal geballte 3D-Action – das genügt fürs Erste.

Ausblick 2001: Für DC-Spieler gibt's im nächsten Jahr eine Handvoll Shooter (darunter „Unreal Tournament", „Outtrigger" und „Spawn"). Die PS2 macht mit Exklusiventwicklungen und Umsetzungen wie „No One Lives Forever" und „Red Faction" 3D-beschleunigten Pentium-PC Konkurrenz.

FIGHTSPIELE

Kampfhähne sind auf der DC gut aufgehoben, denn neben Sega hält Fightpionier Capcom (Bild: „Power Stone 2") der Hardware die Treue

Das nach Meinung vieler Spieler beste Fightspektakel der Gegenwart gibt's nur für die Playstation 2 und heißt „Tekken Tag Tournament"

Wer leidenschaftlich gern in die Arena zieht, braucht wahrscheinlich beide Konsolen. Nur auf der Playstation 2 glänzt Namcos „Tekken Tag Tournament". Dafür lockt die Dreamcast mit der auch langfristig größeren Auswahl und bietet sowohl perfekte 3D-Fightspiele („Virtua Fighter", „Soul Calibur", „Power Stone") als auch die besten 2D-Games („Marvel vs. Capcom").

Ausblick 2001: Vom innovativen Fight-Adventure „The Bouncer" abgesehen, ist für die Playstation 2 bis Mitte 2001 kaum weitere Kost angekündigt. Die Dreamcast-Lage ist dezent besser, denn die meisten guten Kloppereien kommen aus den von Sega dominierten Spielhallen Japans und werden flugs fürs Heimsystem umgesetzt.

STRATEGIE

Dreamcast-Besitzer spielen Gott – doch leider erst später. Das onlinefähige „Black & White" wurde von Ende 2000 auf Anfang 2001 verschoben

Übersetzung abgeschlossen: Zum Playstation-2-Start holt Electronic Arts die Japanoschlacht „Kessen" nach Deutschland

Für die Dreamcast gibt's gerade mal ein ordentliches Strategiespiel, eine Umsetzung des Klassikers „Railroad Tycoon 2". Die Playstation 2 steht zum Start schon etwas besser da und lockt Strategen mit einer Exklusiventwicklung, dem optisch und spielerisch überzeugenden „Kessen".

Ausblick 2001: Dreamcast-Besitzer freuen sich auf die Gott-und-Monstersimulation „Black & White". Für Fantasy-Generäle ist des Weiteren „Heroes of Might & Magic 3" interessant, eine Umsetzung des fesselnden PC-Spiels. Für die Playstation 2 möchte EA sowohl „Theme Park World" als auch „Black & White" nach Deutschland bringen. Konami kündigt „Age of Empires 2" und den Mech-Feldzug „Red" für den Jahreswechsel an.

Spielevergleich

RENNSPIELE

Nur eines von vielen hochkarätigen Rennspielen für die Dreamcast: die Sega-Neuheit „Ferrari F355“

Die Turbo-Hoffnung aller Playstation-2-Besitzer: Das dritte „Gran Turismo“ kommt Anfang 2001

Zumindest vorm „Gran Turismo 3“-Start stehen sich beide Konsolen in nichts nach. Für die Sega-Konsole gibt's massig hochkarätige Rasereien – vom realistischen „F1 World Grand Prix“ über die Sega-Neuheit „F355“ bis zum abgedrehten „Crazy Taxi“. Die PS2 startet mit einem neuen schönen „Ridge Racer V“ und gelungenen Offroad-Rennen („Wild Wild Racing“, „Smuggler's Run“). Zudem erscheinen in den nächsten Wochen gleich vier „offizielle“ F1-Simulationen. Lage für beide Systeme: top.

Ausblick 2001: „LeMans“, „Sega GT“ und „Speed Devils Online“ – die DC-Racer-Zukunft ist gesichert. Für die PS2 setzt sich derzeit alles in Bewegung, was vier Räder und einen Turbo hat, auch das heiß ersehnte „GT 3“.

ROLLENSPIELE

Neben „Grandia 2“ verspricht auch Segas „Skies of Arcadia“ (Bild) im nächsten Jahr ein echtes Fantasy-Highlight für alle Dreamcast-Helden zu werden

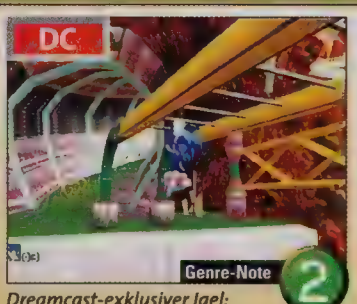
Statt Rollenspielen von Entwicklern aus den USA oder Europa begleiten den Start der Playstation 2 ausschließlich japanische Fantasy-Schinken (Bild: „Orphen“)

Für die Entwicklung eines guten Rollenspiels brauchen Hersteller in der Regel ein bis zwei Jahre. Dazu kommen weitere Monate für eine Deutschland-Übersetzung. Doch selbst ein Jahr nach dem Dreamcast-Debüt hat es Sega nicht geschafft, mehr als zwei oder drei Rollenspiele an Land zu ziehen.

Aber auch auf der PS2 sucht man Fantasy-Sagas mit der Lupe. Derzeit gibt's nur das oberflächliche 3D-Gewurschtel „Eternal Ring“ und Activisions Anime-Umsetzung „Orphen“.

Ausblick 2001: Mit „Phantasy Star Online“, Ubi Softs „Grandia 2“ und „Skies of Arcadia“ hat Sega gleich drei heiße Eisen im Feuer. Sony-Fans freuen sich auf „Dark Cloud“, Konamis „Reiselied“ und „Final Fantasy X“, das aber nicht vor Ende 2001 erscheint.

JUMP&RUN



Dreamcast-exklusiver Igel: „Sonic Adventure“ ist schon zwei Jahre alt, kann seine Stellung als eines der besten Jump&Runs aber halten

„Rayman“ auf allen Systemen: Nach der glänzenden Version für die Dreamcast wird jetzt das Update für die Playstation 2 nachgeschoben

Mit „Jet Set Radio“ übertrug Sega bewährte Hüpfideen in die Trendsportzukunft. Ansonsten zählt man die DC-Jump&Runs an einer halben Hand: „Sonic“, „Rayman 2“, „Magnetic Neo“. Auf der PS2 sieht es noch düsterer aus: Ein neues „Crash Bandicoot“ lässt sich bislang nicht blicken, nur Euro-Publisher Ubi Soft steckt Power in Spiele für die 128-Bit-Zeit. Ein grafisch aufgebohrtes „Rayman Revolution“ und „Donald Duck“ kommen nun heraus – für PS2 und DC.

Ausblick 2001: Quo hüpfis, Sega? Ein neues „Sonic“ ist zwar angekündigt, aber sonst läuft nicht viel. Zum Glück bleibt Ubi Soft dran: Nach „Donald Duck“ und „Dinosaurs“ startet 2001 auch das Fantasy-Jump&Run „Evil Twin“ für beide Konsolen.

SPORT

Konkurrenzlos spaßig: „Virtua Tennis“ ist eines der wenigen Dreamcast-Sportspiele von Weltklasse. Nachschub ist noch nicht in Sicht

Vorhut einer Sportspiellawine: Zusammen mit EA Sports versorgt Konami (Bild: „ISS“) Playstation-2-Fans mit nahezu jeder Sportart

Dank der ehrgeizigen Labels von Konami und Electronic Arts genießt die Playstation 2 volle Sport-Unterstützung, die jede Trend-, aber auch Nischendisziplin abdeckt. EA Sports fehlt den Dreamcast-Anhängern, dafür entwickelt der Konsolenhersteller selbst fleißig auf diesem Sektor – Sega liefert neben sportlichen Perlen wie „Virtua Tennis“ und „Extreme Sports“ aber auch Mittelmaß aus, etwa das Siebenkampfleichtgewicht „Virtua Athlete 2K“.

Ausblick 2001: Während für die Dreamcast die Sportspielluft im nächsten Jahr dünner wird, dreht man für die Playstation 2 voll auf: Egal ob Du gerne kickst, dunkst oder skatest, auf der neuen Sony-Konsole kannst Du 2001 so gut wie jede Sportart ausüben.

VK&K, Frankfurt

WIR LASSEN NUR

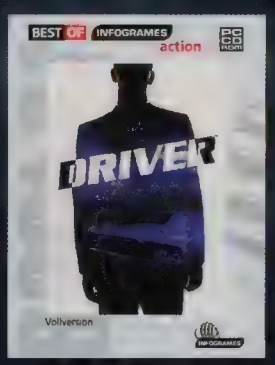
Die neue BEST OF INFOGRAMES-Range macht ihrem Namen alle Ehre. Hier lassen wir nur unseren Jungs kommen nur TOP-Ten Titel oder Games mit besten Wertungen vorbei. Wer

BEST OF INFOGRAMES ist erhältlich bei GALERIA KAUFHOF horten und natürlich überall wo es PC-Spiele gibt.

INFOGRAMES

DIE BESTEN REIN

unsere besten Games rein. Die Auswahlkriterien sind härter als die der anderen. An reinkommt, hat es geschafft. Jetzt keine Zeit verlieren, sonst steigt die Party ohne Dich!



nur DM

29.95*

jedes Spiel

*empf. Verkaufspreis

INFOGRAMES

Da weht der Atem der Geschichte: In „Anno 1503" führst Du ein Volk durch alle Gefahren der spannenden Entwicklung der Menschheit.

ANNO 1503

Aufbruch in eine neue Welt

Deine Baumeister grübeln über den Plänen eines neuen Gebäudes

Im deutschsprachigen Raum gehört „Anno 1602" zu den meistverkauften Spielprogrammen. Innerhalb von zwei Jahren hat der Publisher Sunflowers sage und schreibe über eine Million Exemplare der tiefsinnigen Echtzeit-Geschichtsstunde unter das Computervolk gebracht.

Entsprechend hoch sind die Erwartungen, die an die Fortsetzung „Anno 1503" gestellt werden. Die auffälligste Veränderung ist sicher die neue Grafik-Engine. **Detailreiche Landschaften, wunderschöne Gebäude und ihre ansehnlichen Bewohner sind schon jetzt vielversprechend und müssen den optischen Vergleich mit Genre-Primus „Age of Empires 2" nicht scheuen.**

Natürlich will Entwickler Max Design auch inhaltlich in die Vollen gehen. An der Sucht erzeugenden Mischung aus Aufbau-, Handels-, und Kampfelementen wird dabei nicht gerüttelt. Neu sind die viel größeren Landkarten, auf denen jetzt mehrere Siedlungen Platz haben. Im Laufe der Handlung triffst Du außerdem auf bis zu neun unterschiedliche Völker, mit denen Du Handel treiben kannst.

In neuartigen Klosterschulen werden Upgrades erforscht. Dadurch verbessert sich zum Beispiel die Angriffskraft Deiner Soldaten oder die Produktionsgeschwindigkeit der Farmen. Auch strategisch wird sich einiges tun. Stehen Bogenschützen und Kanoniere etwa auf Stadtmauern, dann können sie den anrückenden Feind ausspähen und weiter feuern. Bleibt zu hoffen, dass Max Design im Terminplan bleibt. Dann steht einer spannenden Geschichtsstunde nichts im Weg.

Hinter soliden Stadtmauern fühlt sich Dein Volk besonders sicher und dankt es Dir mit hoher Steuermoral

Auf der Alm, da gibt's koa Sünd': Dreißig Höhenstufen strukturieren die Landschaft und variieren den Spielverlauf

Im Nahen Osten handelst Du mit exotischen Waren und baust Minarette und Moscheen

Der Laden brummt: In jede größere Stadt gehören eine Kathedrale und eine praktische Hafenanlage

PS | PS2 | N64 | DC | GBC | **D**

Anno 1503
Strategiespiel

Start: Frühjahr 2001

Sunflowers | geplant für 4 Spieler

Schöner und mit mehr Spieltiefe: „Anno 1503" hat das Zeug zum würdigen „Anno 1602"-Nachfolger

Hallo Nachbar!

In „Anno 1503" triffst Du auf neun Völker und Gruppen. Natürlich produzieren alle unterschiedliche Waren. Gepflegtem Tauschhandel steht also nichts im Weg.

Text: Volker Weitz

Hauruck! Jeder Kämpfer besitzt bestimmte Wurftechniken

Neue Kampfarenen – hier „The L's Castle" – beeindrucken schon jetzt

Dead or Alive 2 Hardcore

Kaum ein anderes Spiel ist in so vielen Versionen weltweit auf den Markt gekommen. Als „Dead or Alive 2" in Amerika für Segas Dreamcast erschien und die gleiche Version für Playstation 2 zeitgleich in Japan, mäkelten viele Fans, dass in diesem Fightspiel einfach nichts mehr motivieren würde. Keine Kostüme oder geheime Charaktere durften freigespielt werden. In der vor kurzem bei uns erschienenen europäischen DC-Version ist das Spiel allgemein flotter und endlich mit freispielbaren Kostümen – entzückend besonders bei den Damen – geschmückt.

Ab Dezember gibt es wieder eine neue Variante des oberschicken Kampfspiels: „Dead or Alive 2 Hardcore" erscheint für Playstation 2 und soll den ausgefeiltesten Spielspaß bieten. Vor allem an einigen Moves wurde gefeilt. Neue, noch größere Arenen kamen hinzu, und endlich gibt es auch zwei versteckte Charaktere. Grundsätzlich bleibt es aber beim Alten: Im Story-, Time-Battle-, Tag-Team- oder Survival-Modus kloppen sich zwölf Kämpfer, wobei jeder über ganz besondere Techniken und Kampfstile verfügt.

Optisch begeistern nach wie vor tolle Animationen, detailreiche Kostüme und vor allem die wunderschön großen Kampfarenen, die sich nicht selten sogar über mehrere Ebenen erstrecken. Freu Dich auf den Fight!

Text: Knut Collert

PC | PS | N64 | DC | GBC | E

Dead or Alive 2 Hardcore
Fightspiel

Start: Dezember 2000

Tecmo/Sony | geplant für 4 Spieler

Noch mehr Haue! Tecmos Fighthammer wird für die Playstation 2 gehörig aufgebohrt

Eine feindliche „MadCat" verschrottet Deine komplette Panzerung

Im Hauptquartier bastelst Du Deinen eigenen Wunsch-Mech zusammen

MechWarrior 4

Mit ungesundem Kreischen fräst sich Deine Maschinenkanone in die Panzerung des gegnerischen Mechs. Die Uran-Geschosse treffen den Reaktor, und vom Feind bleibt nichts weiter übrig als Plasmastaub.

Im Jahr 3063 ist kein Platz für Kompromisse. Mächtige Familienclans kämpfen um die Vorherrschaft in der Milchstraße – und die Waffen ihrer Wahl sind die Mechs. Riesige Kampfroboter, bis an die Zähne bewaffnet mit Partikelschleudern, Lasergeschützen und Raketenwerfern. Als Thronfolger des Hauses Avion kämpfst Du in 26 Missionen gegen die Invasionstruppen des Hauses Steiner. Die haben Deinen Heimatplaneten überfallen, und Du rüstest zur Verteidigungsschlacht.

Dein Weg führt Dich dabei durch die unterschiedlichsten Landschaften. Kämpfe in Wüsten- und Dschungelgebieten stehen ebenso auf dem Programm wie Schlachten in verwinkelten Häuserschluchten und im Gebirge. Damit Du Herr der Lage bleibst, kannst Du Deinen Roboter im Hauptquartier aus 21 Grundmodellen und über 40 Waffenarten zusammenbasteln.

Im Unterschied zu den ersten drei „MechWarrior"-Spielen sollen sich die Mechs jetzt viel flotter bewegen. Die schraubengenaue Simulation der Roboter tritt zugunsten einer actionreichen Handlung in den Hintergrund.

Text: Volker Weitz

PC | PS2 | N64 | DC | GBC | D

MechWarrior 4
Actionspiel

Start: Dezember 2000

Microsoft | geplant für 16 Spieler

Das könnte fetzen: Bleihaltiges Actionspektakel vor faszinierendem Science-Fiction-Hintergrund

Für jeden gelungenen Bocksprung streichst Du Extrapunkte ein

Deine Schafe landen auf der rettenden Ladefläche des Lasters

Sheep

Schäfchen zählen und dabei sanft einschlummern ist nicht! Willst Du „Sheep" knacken, musst Du ausgeschlafen sein und einen fixen Steuerdaumen besitzen.

In Empire Interactives originellem Geschicklichkeitsspiel wirst Du den stressigen Job eines Schäfers übernehmen. **Wie im richtigen Leben ist Deine wollige Truppe strunzblöd.** Ohne hütende Hand trotten die Pulloverlieferanten in jeden Elektrozaun, werden von Mähdreschern zerhäckselt und von bösen Wölfen angenagt. Mit Maus oder Joypad musst Du deshalb die Herde immer schön zusammenhalten und zum rettenden Ausgang dirigieren.

Zum Glück kannst Du Dir ein paar Ausfälle leisten. Je nach Schwierigkeitsgrad reicht es aus, wenn nur ein paar der Wollknäuel den Hindernisparcours überleben. Um das Hütergeschäft noch interessanter zu gestalten, sind in den Levels diverse Schalter und Bodenplatten versteckt. Erst wenn eines Deiner Schafe darüberläuft, gehen Gatter zu neuen Abschnitten auf. In späteren Levels wird's noch anspruchsvoller: Dann müssen die Schafe erst in Bottichen umgefärbt werden, bevor der Weg frei ist.

Insgesamt 16 Landschaften werden zum Hüten bereitstehen. Damit Du alle schaffst, wird Empire ein erhellendes Tutorial mitliefern, in dem Du Deine Schäferprüfung machen kannst.

Text: Volker Weitz

PS2 | N64 | DC | GBC | D

Sheep
Geschicklichkeitsspiel

Start: Dezember 2000

Empire Interactive | geplant für 2 Spieler

Originelles Geschicklichkeitsspiel für Computerschäfer mit viel Ausdauer und Hang zur Landwirtschaft

Wann kommt was?

Dezember 2000

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
American McGee's Alice
EA – 3D-Adventure

PC | PS | N64 | DC | GBC
Kessen
EA – Strategiespiel

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Myst 3
Mattel Interactive – Adventure

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
No One Lives Forever
Fox Interactive – 3D-Shooter

PC | PS | PS2 | N64 | GBC
Sega GT
Sega – Rennspiel

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Startopia
Eidos – Strategiespiel

Januar 2001

PC | PS | PS2 | DC | GBC
Banjo-Tooie
Nintendo – Action-Adventure

PS2 | N64 | GBC
Die Mumie
Konami – Action-Adventure

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Loose Cannon
Digital Anvil – Actionspiel

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Silent Hunter 2
SSI – Simulation

Februar 2001

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Arcanum
Sierra – Rollenspiel

PS | PS2 | N64 | GBC
Black & White
Lionhead/EA – Strategiespiel

PC | PS2 | N64 | DC | GBC
Final Fantasy IX
Squaresoft/SVG – Rollenspiel

PC | PS | PS2 | N64 | DC
Pokémon Gold + Silber
Nintendo – Adventure

PS | PS2 | N64 | DC | GBC
Simsville
Maxis/EA – Strategiespiel

Alle Angaben ohne Gewähr

Unsere 1-Top 10
der letzten drei Monate

AoE II: The Conqueror's Expansion	PC	Strategiespiel
Deus Ex	PC	Action-Adventure
Diablo II	PC	Action-Rollenspiel
F1 Championship Season 2000	PS	Rennspiel
Mario Tennis	N64	Sportspiel
Pokémon Pinball	GBC	Flippersimulation
Spyro: Year of the Dragon	PS	Jump&Run
TOCA World Touring Cars	PS	Rennspiel
Tomb Raider	GBC	Action-Adventure
Tony Hawk's Pro Skater 2	PS	Sportspiel

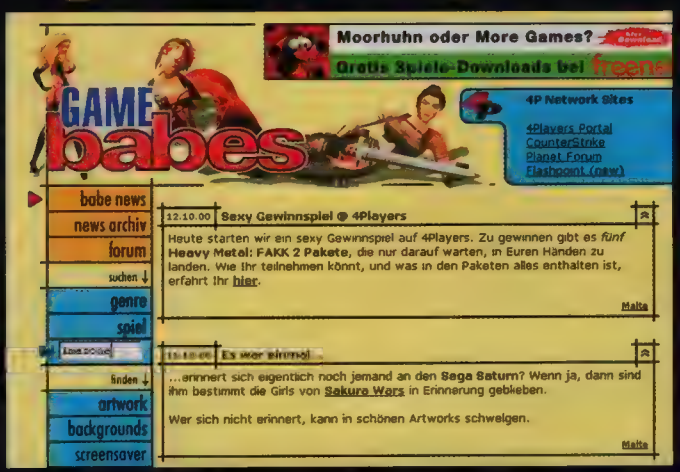
SCREENFUN AWARD

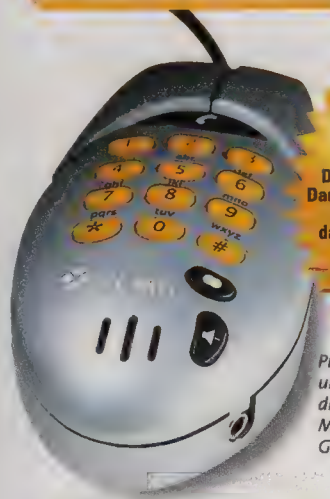
Digitale Beautys

Sexy Bildschirmschoner und Artworks auf deutscher Site!

Vergiss Hollywood – die Spielewelt hat ihre eigenen Stars und Reize! Von Lara Croft bis zum „Ridge Racer"-Boxenluder Ai Fukami hat sich die Homepage *www.gamebabe.de* mit Haut und Haaren der digitalen Weiblichkeit verschrieben.

Regelmäßige Updates präsentieren Euch virtuelle Newcomer, aber auch die Superstars der Szene – plattformübergreifend vom PC bis PS2. Wer „Dead or Alive"-Bildschirmschoner, „Lula"-Desktophintergrund oder sexyhexy Artworks sucht, hinsurfen!





BRAVO SCREENFUN AKTION!

Du willst alles ganz genau wissen? Dann ist die Lexikon-CD-ROM „Encarta 2001 Plus" von Microsoft genau das Richtige. Wir verlosen 20 Stück. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Praktisch und schick: die „linus"-Maus von GESKO

Ob blond, ob braun, wir lieben alle Frau'n – beziehungsweise Cybermiezen

Text: Winnie Forster

Mausifon

Praktische Telefonmaus

Den Computer bedienen und gleichzeitig mit dem Telefonhörer jonglieren, ist mühsam. Eleganter geht es mit „linus" von GESKO. Du wählst mit den Tasten auf der Maus und sprichst über das mitgelieferte Kopfhörerset oder die eingebaute Freisprecheinrichtung. Das clevere Gerät ist im Fachhandel für knapp 100 Mark erhältlich. Info: *www.gesko.de*

Günstig ins Netz

Bist Du noch nicht drin? In der Tabelle findest Du die günstigsten Internet-Provider. Welches Angebot für Dich am besten passt, hängt davon ab, wie viel Zeit Du monatlich im Netz verbringst. Der obere Tabellenteil zeigt Preise für eine durchschnittliche Surfzeit von 5 bis 50 Stunden. Die Telefonkosten sind bei allen Anbietern inbegriffen.

Unbegrenzt surfen

Wer über 50 Stunden pro Monat im Netz verbringt, wählt am besten eine Flatrate. Bei diesen Angeboten zahlst Du eine monatliche Pauschale, die für unbegrenzte Surfzeit inklusive Telefonkosten gilt.

Anbieter & Tarif	Monatliche Grundgebühr	Preis pro Online-Minute	Gesamtkosten online	Info-Telefon	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	57,00 DM	(0800) 511 17 77	50 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(01803) 73 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	57,00 DM	(0800) 107 08 00	
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	22,80 DM	(0800) 511 17 77	20 Stunden Surfzeit
Freenet Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(01803) 73 36 38	
Arcor Power	entfällt	1,9 Pf (20 Stunden mindestens)	22,80 DM	(0800) 107 08 00	
Talknet Adweb	entfällt	1,8 Pf (nur 15 Stunden/Monat)	5,40 DM	(0180) 538 38	5 Stunden Surfzeit
CompuServeOffice	entfällt	1,9 Pf (von 9 -18 Uhr)	5,70 DM	(0800) 511 17 77	
Addcom Einsteigertarif	entfällt	2,48 Pf (die ersten 4 Wochen 1 Pf.)	7,44 DM	(0190) 75 41	

Anbieter & Tarif	Einrichtungsgebühr	Kündigungsfrist	Mindestlaufzeit	Preis pro Monat	Info-Telefon	
Talknet Flatrate*	59,90	30 Tage**	6 Monate	77,77 DM	(0180) 538 38	Unbegrenzte Surfzeit
AOL Flat	entfällt	3 Monate**	1 Jahr	78 DM	(0800) 51 11 222	
T-Online Flat	entfällt	6 Werktage**	1 Jahr	79 DM	(0800) 33 05 500	

**Mo-Fr von 18-9 Uhr, sonst ganztägig · **Nach Ablauf der Mindestlaufzeit · Stand: Ende Oktober 2000 · alle Angaben ohne Gewähr*

Fotos: Christian Vogel (2)

Robot-Dogs

Pflegeleichte Haustiere

Sie machen keinen Dreck und wenn man sie ausschaltet, ist Ruhe in der Kiste: Elektronische Haustiere liegen im Trend. Die zweite Generation der Aibo-Hunde (l.) wackelt jetzt auch mit den Ohren, nimmt Fotos auf und drückt Gefühle aus. Ihr Konkurrent iRobot (r.) ist sogar frei programmierbar, kann Videobilder ins Internet übertragen und von dort aus ferngesteuert werden.

Rund 3000 Mark muss man für den Aibo berappen (www.aibo.com)

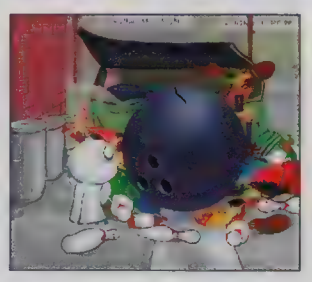
11.500 Mark ist der iRobot wert (www.irobot.com)

Abe eXklusiv

Kein „Munch's" für PS2

Softwareriese Microsoft hat die Spieleentwickler voll im Visier. Stars der Szene werden mit Xbox-Entwickler-Kits, Know-how und technischer Unterstützung überhäuft. Sony scheint dies bei PS2-Entwicklern trotz der technisch sehr störrischen Konsole nicht zu tun. Erster Überläufer: Lorne Lanning, Gründer von Oddworld, den Machern von „Abe's Oddysee". Deren neuer Hammer „Munch's Oddysee" erscheint zum Xbox-Start Ende 2001 exklusiv für die Microsoft-Konsole. Alle PS2-Entwicklungen hat Oddworld eingestellt.

Comic-Fun im Netz



Supermans Web-Neffe

Vor kurzem startete die neue Zeichentrickserie „Stainboy" von Tim Burton („Beetlejuice", „Sleepy Hollow") auf *www.shockwave.com* – neben den dreiminütigen Folgen um den kahlen Helden mit dem weißen Umhang (alle 14 Tage gibt es ein Update) erhältst Du Behind-the-Scene-Informationen und Bildmaterial zum E-Mailen.

Walkie-Talkie-Time

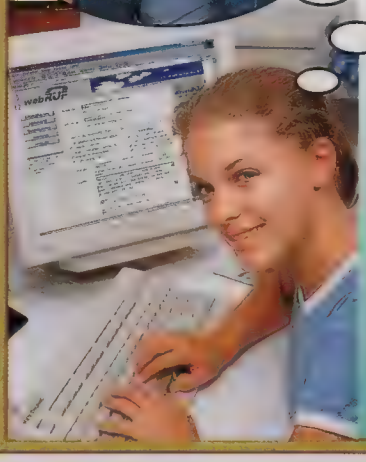
Robustes Outdoor-Outfit: das Motorola TA288

Funkgerät statt Handy

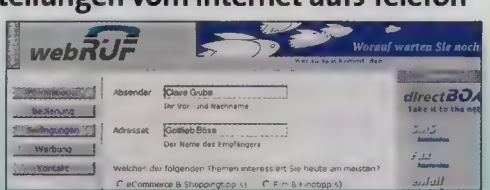
Alles roger: Mit den neuen Motorola-Funkgeräten TA288 verständigt Ihr Euch ohne Grundgebühr oder Gesprächskosten. Bis zu drei Kilometer Abstand können zwischen zwei Walkie Talkies liegen. Die knapp 10 cm großen Geräte sind stoßfest, spritzwassergeschützt und haben eine Gesprächszeit von bis zu drei Stunden. Das TA288 ist für zirka 300 Mark pro Stück erhältlich. Info: *www.motorola.de*

Schwätz im Netz

Sprachmitteilungen vom Internet aufs Telefon



Der Empfänger der Nachricht kann sogar durch Sprechen antworten!



Vergiss mühsames SMS-Getippe und mit Werbung voll geladene SMS-Dienste im Web. Nun wird Deine Message dem Empfänger kostenlos vorgelesen – und das geht nicht nur im Mobilfunknetz, sondern auch im Festnetz!

Auf *www.webruf.de* schreibst Du Deine Nachricht (maximal 250 Zeichen), gibst die Telefonnummer des Empfängers, die gewünschte Uhrzeit zum Übermitteln und Deine E-Mail-Adresse ein. Deinem Freund am Telefon wird dann von einem Computer die Botschaft vorgelesen. Er hat sogar 10 Sekunden Zeit für eine Antwort. Die wird Dir sofort per E-Mail gesendet. Echt clever!

TICKER

Dreamcast startet durch

Zum einjährigen Dreamcast-Geburtstag hat Sega erste Verkaufszahlen für Europa bekannt gegeben. Nach eigenen Angaben wurde das gesteckte Ziel mit über einer Million abgesetzter Konsolen erreicht. Im selben Zeitraum gingen auch 2,5 Millionen Software-Titel über den Ladentisch. Mit weit über zwei Millionen verkauften Konsolen bleiben allerdings die USA das Dreamcast-Traumland Nummer eins.

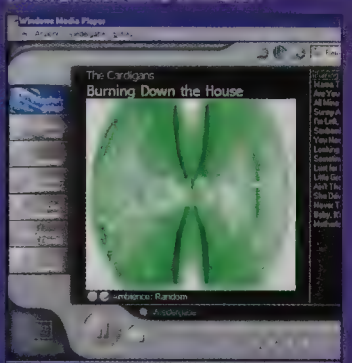
Neue Tarife bei „XtraCard"

Bei der Prepaid-Karte von T-D kannst U ab 20. November zwischen zwei Tarifen wählen. Der bisherige Tarif bleibt unter dem Namen „XtraFriend" bestehen. Die neue Variante heißt „Xtra4You" und ist vor allem für Leute, die tagsüber viel ins Festnetz anrufen: Hier kostet die Minute 99 Pfennig statt bisher 1,69 Mark. T-D interne Gespräche sind dafür teurer.

XtraCard

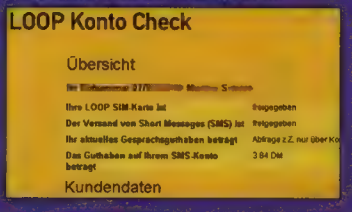
Achtung: Spion im Web!

Der Windows Media Player 7 übermittelt persönliche Daten, wenn man online ist. So schaltest Du das aus: Wähl im Menü „Extras" im Player den Punkt „Optionen". Im Register „Player" gibt's die „Internet-Einstellungen". Deaktiviere dort „Internetsites, die eindeutige Bestimmung des Players ermöglichen" sowie „Automatisch Lizenzen erwerben".



Den vollen Überblick

Gesprächs- und SMS-Guthaben sind für Viag-LOOP-Kunden tagesaktuell im Web abrufbar. Registrierung bei: *www.loop.de* unter „Konto Check". Nachdem Du das Passwort erhalten hast, kannst Du Dein Loop Konto jederzeit überprüfen.



TICKER

„Blairwitch 2"-Fete

Am 21. Oktober fand ein 64-Stunden-Web-Fest anlässlich von „Blair Witch 2 – Books of Shadows" statt. Der 10 Millionen Dollar teure Film läuft bei uns seit Anfang November im Kino. Solltet ihr die Chats, Auktionen und Spiele verpasst haben, könnt ihr sie im Internet noch auf *www.blairwitchwebfest.com* nachholen.

Regisseure gesucht!

Der Schülerwettbewerb der Siemens AG „Join Multimedia" wird auch 2001 stattfinden. Die Aufgabe lautet, ein Drehbuch zu einem der fünf gestellten Themen verfassen, etwa „Toleranz in der Schule", und als Multimedia-Präsentation am PC umsetzen. Schüler ab der 7. Klasse können sich noch bis zum 30. November bewerben. Infos: *www.siemens.de/joinmm*

Seifenoper im Internet

Gleich zwei neue Web-Soaps buhlen um User: „90sechzig90" von T-Online entpuppt sich als waschechte Teenie-Soap. Es geht um eine 14-jährige Schülerin, die unbedingt Model werden will. Bei „etagezwo" indes dreht sich alles um Hormone, Job und Freizeit in einer superschicken Start-up-Agentur. Konkurrenz für „GZSZ"? *www.gosechziggo.de · www.etagezwo.de*

Duke Nukem trifft auf PS2

Die lange Zeit des Wartens ist für Duke-Fans bald vorbei. Take 2 Interactive will Ende 2001 ein neues Spiel mit dem altgedienten Actionhelden für die PS2 vorstellen. PC-Spieler müssen nicht ganz so lange warten. Sie können laut Hersteller bereits im Sommer 2001 zum Gamepad greifen. Mehr dazu bei *www.take2.de*

Foto: Christian Vogel (l)

Boxen-Stopp

Hörgenuss im PS2-Design

Du bist Design-Freak und findest die Optik Deiner Playstation 2 voll cool? Dann macht die Soundstation 2 von Hersteller Logic 3 Dein Glück vollkommen: Das externe 300-Watt-Subwoofer-System lässt sich beim Zocken an den Fernseher anschließen oder bringt Deinen Rechner akustisch auf Trab.

Der Preis für das edle Design ist erfreulich günstig: Das Boxenset ist für zirka 150 Mark beim deutschen Vertriebspartner Leisuresoft erhältlich. Internet-Adresse: *www.leisuresoft.de*

Zombie-Stars

Konsolengrusel im Kino

Die Mutanten aus „Resident Evil" und „House of the Dead 2" inspirieren Hollywoods Filmemacher. Mit einem Budget von stolzen 40 Millionen Dollar wird ab Januar 2001 ein „Resident Evil"-Film in den USA gedreht, der zu Halloween die Zuschauer gruseln soll. Ende 2001 wanken auch im „House of the Dead 2"-Movie die Zombies aus der Konsole auf die Kinoleinwand.

Wird die taffe „Resident Evil"-Amazone Jill Valentine (r.) auch im Kino siegen?

Kabel ade: Bis zu 50 Meter schnurlos surfen klappt mit dem WavePhone-Modem – auch durch Wände hindurch

Völlig losgelöst

„WavePhone" von OLITEC

Das „WavePhone" ist ein Multitalent: analoges Telefon, Anrufbeantworter, Fax und Modem in einem. Der Clou daran ist das schnurlose 56k-Modem. Kabelwirrwarr durch die Wohnung gehört also der Vergangenheit an. Preis: etwa 750 Mark. Infos: *www.olitec.com*

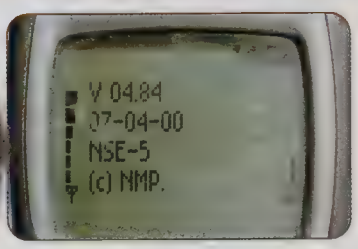
Statt teurer Flash-Memory-Cards braucht der „HipZip" nur günstige PocketZips

Hippes MP3

„HipZip" von Iomega

Nicht viel größer als ein Handy ist der digitale Audioplayer „HipZip". Er speichert Musik im MP3-Format auf PocketZip-Disketten. Sie fassen bis 70 Minuten und kosten rund 20 Mark.

Der Anschluss an den PC erfolgt per USB. Der „HipZip" lässt sich auch als normales ZIP-Drive verwenden, er kostet allerdings um die 850 Mark. Info: *www.iomega.com/de*



Handy-Codes

Sie verraten fast alles

Mit speziellen Handy-Geheimcodes lassen sich Informationen abfragen und Änderungen an den Geräte-Einstellungen vornehmen. Wer die richtigen Codes für seinen Handy-Typ besitzt, kann die Fabrikationsnummer, das Alter oder den Softwarestand des kleinen Begleiters ermitteln. Manche Geräte verraten sogar die Entfernung zur aktuellen Basis-Station. Die Codes gibt's im Web bei *www.handycheats.de*

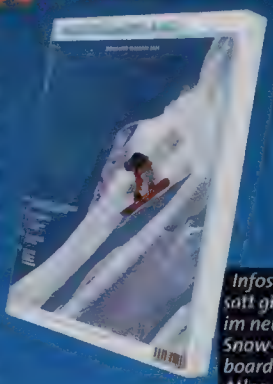
Durchleuchte Dein Handy mit den richtigen Codes!

Easy Rider

Snowboard-Festival

Boarder-Fans kommen am 9. Dezember beim „8th G-Shock Air & Style Snowboard Contest" in Seefeld/Tirol voll auf ihre Kosten. Neben dem eigentlichen Wettbewerb startet am Vortag bereits ein Rookie Contest, bei dem junge Rider (10-16 Jahre) ihr Talent beweisen. Für Partyspaß garantiert der Musiksender MTV. Tickets für 40 Mark gibt's telefonisch bei (089) 48 20 29 02. Der Event wird live im Web unter www.air-style.com übertragen.

Übrigens: Im neuen Snowboard-Atlas von www.powdermag.com für 14,80 Mark am Kiosk werden 58 Wintersportgebiete ausführlich vorgestellt.



Infos satt gibt's im neuen Snowboard-Atlas

Der „G-Shock Air & Style Contest" lässt bei Boarder-Freaks keine Wünsche offen

Hab Deinen Game Boy Color voll im Griff mit den PowerHandles!

Halt mich!

Pad-Griffe für den GBC

Wer bei seinem Game Boy Color schon immer den nötigen Grip vermisst hat, braucht die PowerHandles von Thrustmaster. Dank eingebauter Akkus läuft der GBC jetzt 12 Stunden. Wird der AC-Adapter in die Steckdose gestöpselt, läuft er unbegrenzt. Die PowerHandles gibt's ab sofort für 30 Mark. Infos: *www.thrustmaster.com*

Die offizielle Sony-PS2-Pressemappe aus Pappe

Das baute vor einem Jahr ein SCREENFUN-Leser

Voll visionär

Sonys PS2-Presse-Modell

Sony verteilt zum Start der Playstation 2 mit Infos gefüllte Pappmodelle der neuen Konsole. Ein hellseherisch begabter SCREENFUN-Leser hatte diese Designidee schon früher gleichfalls in Pappe umgesetzt... Bravo!

Handy-Sticker

Große SCREENFUN-Leseraktion

Exklusiv: Vier Aufkleber im SCREENFUN-Design

Jedes Handy will mal was Neues auf den Deckel. Doch nicht bei allen Modellen könnt Ihr einfach die Oberschale wechseln. Hier ist die definitive Lösung: ein Handy-Sticker im exklusiven SCREENFUN-Design für schlappe fünf Mark. Die wasser- und kratzfesten Aufkleber werden je nach Handymodell passend ausgestanzt. Jeder dieser Sticker nach Maß lässt sich problemlos aufbringen und wieder abziehen.

So bestellt Ihr einen/mehrere Sticker:

1. **In einem Brief Wunschmotiv(e) und eigenes Handymodell angeben**
2. **Den jeweiligen Betrag (5 Mark pro Sticker) in Briefmarken beilegen**
3. **Eure vollständige und gut leserliche Adresse angeben**
4. **Schreibt an: BRAVO SCREENFUN, Stichwort „Handy-Sticker", Postfach 200 221, 80002 München.**

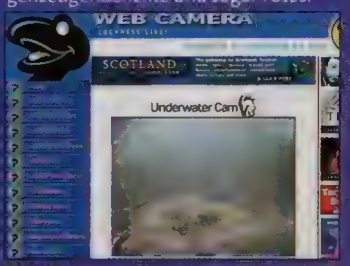
Die ausgestanzten Sticker landen etwa zwei Wochen später per Post in Eurem Briefkasten.

Diese vier Motive stehen Euch zur Wahl:
1. ***„Age of Empires II"**, für Strategie-Fans.*
2. ***„Tony Hawk"**, das Boardmotiv vom Skater-Ass.*
3. ***„Button"**, mit SCREENFUN-Schriftzügen im Reißverschluss.*
4. ***„Splash"**, mit SCREENFUN-Logo und Wasser-Feeling*

TICKER

Geht Nessie ins Netz?

Die englischsprachige Internetadresse *www.lochness.scotland.net* wird „Akte X"-Fans interessieren. Neben den mysteriösen „Ness Files" können Neugierige mit der Unterwasser-Webcam nach dem legendären Urzeitvieh Nessie suchen. Eine zweite Kamera zeigt die Seeoberfläche. Unter „Sightings" findet man Augenzeugenberichte und sogar Fotos.



Blutiger Internet-Anfänger?

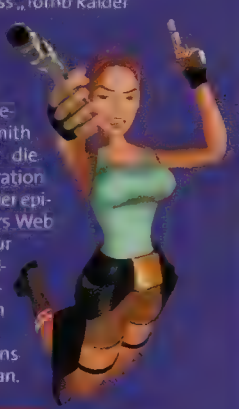
Du willst endlich „drin" sein, weißt jedoch nicht genau, was zu tun ist? Dann hilft Dir das neue „Internet-Go! Einsteigerbuch" von Microsoft Press bestimmt weiter. Durch gut überschaubare Kapitel in leicht verständlicher Sprache sorgt das Buch für schnelle Erfolgserlebnisse. Du findest es für knapp 30 Mark im Buchhandel (ISBN 3-86063-573-5).

Goldesel Pocket Monster

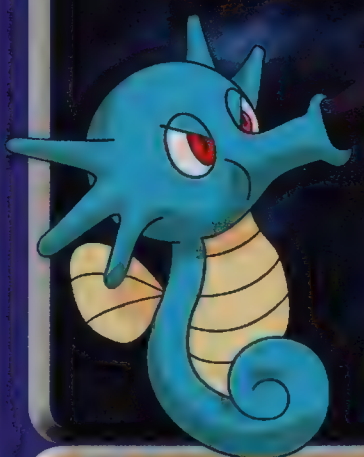
Die neuen „Pokémon"-Editionen Gold und Silber sind in den USA der absolute Renner. Schon in der ersten Woche verkaufte sich der Spiele-Hit stolze 1,4 Millionen mal und brach so alle Verkaufsrekorde. Witzig: die Silber-Edition liegt vor der Goldenen! Nintendo hofft nun auf einen ähnlichen Run in Deutschland.

Lara Croft als Download?

Eidos' Spieleschmiede Core Design gab bekannt, dass „Tomb Raider VI" die letzte Fortsetzung in der herkömmlichen Spielform sein wird. Core-Chef Adrian Smith überlegt, ob er die nächste Generation der Lara-Abenteuer episodenweise übers Web als Download zur Verfügung stellen will. Die Folgen sind in sich abgeschlossen, knüpfen aber ans Gesamtkonzept an.



Eure Top 10



1 Die Sims

BRAVO TV
SONNTAG, 26.11
BRAVO TV
Nicht verpassen: Eure Top 10!

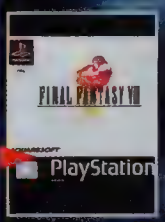
2 Age of Empires II: The Age of Kings

3 Pokémon Rot/Blau

SCREENFUN AKTION!

Schickt uns eine Postkarte mit Euren 5 Lieblingsspielen (mit System-Angabe). Unter allen Einsendern verlosen wir 1 Jahres-Abo für je ein Spiel nach Wahl pro Monat. Mehr dazu steht auf Seite 186.

1	(2)	**Die Sims** MAXIS/EA – PC *Nach acht Monaten gibt „Pokémon" den Thron an die spannende Simulation ab*	
2	(3)	**Age of Empires II** MICROSOFT – PC *Auf der Homepage www.aoe2.de findet Ihr Strategie-Infos in rauen Mengen*	
3	(1)	**Pokémon Rot/Blau** NINTENDO – GB *Die Poké-Fans lassen ein wenig Luft raus – doch für Platz drei reicht's immer noch*	
4	(4)	**Final Fantasy VIII** SQUARESOFT – PC, PS *Diese Fantasy ist top! Die SCREENFUN-Hotline stellt sich täglich Euren Profi-Fragen*	
5	(6)	**GTA 2** DMA DESIGN/ROCKSTAR – PC, PS, DC, GBC *Der Vorgänger des rasanten Actionspiels ist schon für knapp 10 Mark zu haben*	
6	(12)	**Diablo II** BLIZZARD/HAVAS – PC *Satte sechs Plätze ging es hoch für das kultige Rollenspiel in finsteren Dungeons*	
7	(7)	**Zelda 64: Ocarina of Time** NINTENDO – N64 *Der jüngste Teil der „Zelda"-Reihe mit dem smarten Held Link verteidigt Platz 7 tapfer*	
8	(5)	**Pokémon Stadium** NINTENDO – N64 *Sammle auf dem GB Deine Pokémon und importiere sie zum Duell ins N64-Stadion*	
9	(16)	**Tony Hawk's Pro Skater 2** NEVERSOFT/ACTIVISION – PC, PS, DC, GBC *Der Skate-Spaß ist erst seit kurzem in den Charts und schon unter den Top 10*	
10	(8)	**C&C 3: Operation Tiberian Sun** WESTWOOD STUDIOS/EA – PC *Alles hört auf Dein Kommando! Wie lange noch? Das Spektakel verliert zwei Plätze*	



System

PC

1	**Die Sims**	MAXIS/EA Simulation – ca. 75 DM
2	**Age of Empires II**	MICROSOFT Strategiespiel – ca. 75 DM
3	**GTA 2**	DMA DESIGN/ROCKSTAR Actionspiel – ca. 35 DM
4	**Diablo II**	BLIZZARD/HAVAS Action-Rollenspiel – ca. 80 DM
5	**C&C 3: Op. Tiberian Sun**	WESTWOOD STUDIOS/EA Strategiespiel – ca. 75 DM

PLAYSTATION

1	**Final Fantasy VIII**	SQUARESOFT Rollenspiel – ca. 50 DM
2	**Tekken 3**	NAMCO/SONY Fightspiel – ca. 40 DM
3	**Metal Gear Solid**	KONAMI Action-Adventure – ca. 50 DM
4	**Tony Hawk's Pro Skater 2**	NEVERSOFT/ACTIVISION Sportspiel – ca. 80 DM
5	**Gran Turismo 2**	989 STUDIOS/SONY Rennspiel – ca. 50 DM

NINTENDO 64

1	**Zelda 64: Ocarina of Time**	NINTENDO Action-Adventure – ca. 110 DM
2	**Pokémon Stadium**	NINTENDO Strategiespiel – ca. 120 DM
3	**Perfect Dark**	RARE/NINTENDO 3D-Shooter – ca. 110 DM
4	**Donkey Kong 64**	RARE/NINTENDO Jump&Run – ca. 70 DM
5	**Pokémon Snap**	NINTENDO Actionspiel – ca. 110 DM

Top 20

11 Tekken 3 (14)
NAMCO/SONY – PS
Top-Fightspiel! Doch die brillante Grafik des Nachfolgers ist nur für PS2-Besitzer

12 Metal Gear Solid (9)
KONAMI – PS, GBC
Wird's dem abgebrühten Solid Snake zu kalt in der Terror-Arktis? Drei Plätze runter

13 Gran Turismo 2 (10)
989 STUDIOS/SONY – PS
Immer mehr Playstation-Piloten lassen die Flitzer in der Garage. Keine Winterreifen?

14 Perfect Dark (17)
RARE/NINTENDO – N64
Mit ihren 40 (!) Waffen kommt Agentin Joanna Dark kaum in Verlegenheit

15 Half-Life (dt. Version) (11)
VALVE/SIERRA – PC
Von wegen Hohlkopp! Diese Monster warten mit künstlicher Intelligenz auf Dich

16 Pokémon Gelb (13)
NINTENDO – GB
Die Sonderedition bietet nicht viel Neues. Der Grund, warum sie hier „rumdümpelt"?

17 RE 3: Nemesis (dt. Version) (15)
CAPCOM/EIDOS – PC, PS
Das Grauen zieht erneut ins Städtchen Raccoon City ein. Hilf Jill auf ihrer Flucht

18 Tomb Raider IV (18)
CORE DESIGN/EIDOS – PC, PS, DC
Hier wird Lara im Wüstensand begraben. In den „Chronicles" lebt sie bald weiter

19 Donkey Kong 64 (24)
RARE/NINTENDO – N64
Der wohl einzige Gorilla, der sich eine Krawatte binden kann, steigt wieder hier ein

20 Pokémon Snap NEU!
NINTENDO – N64
Die Fotosafari zu den 63 Monstern auf ihre Insel ergattert einen Chartsplatz

Spiele für die Insel

WELCHE DREI SPIELE WÜRDEST DU MITNEHMEN?

CHRISTIAN

Berühmt durch seine Auftritte als „Nominator" bei „Big Brother"

Mit Sprüchen wie „Ich werd' euch zeigen, wo der Frosch die Locken hat", brachte der 28-jährige Ruhrpottler Christian Leben in die neue „Big Brother"-Gruppe. Nur drei Tage, nachdem Läster-Steffi ging, packte der Nominator selbst seine Sachen. Vielleicht, um rechtzeitig mit der PS2 zu daddeln?

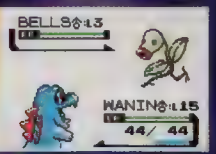
1 Tomb Raider (PS)
Du hast's gecheckt, Christian! Viele Fans halten den ersten Teil für den besten

2 Tekken 3 (PS)
Bei diesem Klassiker wäre Bewohner „Walter von Gähn zu Valium" auch mal aufgewacht

3 WWF Smack Down! (PS)
Die „BB"-Zuschauer hätten ein Wrestling-Match Christian vs. Steffi bestimmt bejubelt!

No1 Internationale Charts

Pokémon Silber
NINTENDO – GB
Genre: Adventure
„Pokémon Gold" besetzt Platz 2. „Tony Hawk's Pro Skater 2" erringt Bronze



Who wants to be a Millionaire
DISNEY SOFTWARE – PC, PS, DC, GBC
Genre: Quizspiel
Wer's nicht in die Quizhow „Wer wird Millionär?" schafft, kann virtuell üben

Dragon Quest VII
ENIX – PS
Genre: Rollenspiel
Seit 26. August entzückt das umgerechnet rund 155 Mark teure Spiel in Japan

DREAMCAST

1. **Crazy Taxi** – SEGA – Rennspiel – ca. 80 DM
2. **RE: Code: Veronica** – CAPCOM/EIDOS – Action-Adventure – ca. 90 DM
3. **Soul Calibur** – NAMCO – Fightspiel – ca. 80 DM
4. **Dead or Alive 2** – TECMO/ACCLAIM – Fightspiel – ca. 90 DM
5. **Virtua Tennis** – SEGA SPORTS ARCADE – Sportspiel – ca. 85 DM

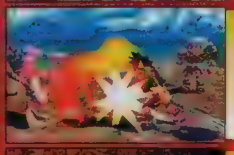
GAME BOY

1. **Pokémon Rot/Blau** – NINTENDO – Adventure – ca. 60 DM
2. **Pokémon Gelb** – NINTENDO – Adventure – ca. 65 DM
3. **Dragon Quest Monsters** – ENIX/EIDOS – Adventure – ca. 60 DM
4. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Action-Adventure – ca. 65 DM
5. **Harvest Moon GB** – NINTENDO – Simulation – ca. 60 DM

most Wanted

Spiele, auf die alle warten

1 Commandos 2
PYRO STUDIOS/EIDOS – PC
Genre: Echtzeit-Strategie
Erscheinungstermin: Winter 2000



2 Grandia 2
GAMEARTS/UBI SOFT – DC
Genre: Rollenspiel
Erscheinungstermin: Frühjahr 2001

3 Die Mumie
REBELLION/KONAMI – PC, PS, DC
Genre: Action-Adventure
Erscheinungstermin: Januar 2001

So bewertet BRAVO SCREENFUN

Alles hübsch auf einen Blick: Unser Wertungskasten enthält wichtige Informationen zu jedem getesteten Spiel. Auf dieser Seite erfahrt Ihr genau, wie er aufgebaut ist.

So viele Spiele, so wenig Geld! Damit Ihr Eure knappe Barschaft auf keinen Fall für langweilige Software-Gurken vergeudet, checkt das SCREENFUN-Test-Team alle wichtigen neuen Spiele auf Herz und Nieren. **Am Ende jeder Besprechung informiert Euch ein kleiner Bewertungskasten über die wichtigsten technischen Voraussetzungen und Einzelheiten des Spiels.** Die genaue Bedeutung dieser Informationen könnt Ihr auf dieser Seite nachlesen.

Noch ein Wort zur Bewertung: Egal, ob ein Spiel 80 Mark oder 140 Mark kostet, es wird gleich streng bewertet. **Leicht abgewandelte Bewertungskästen findet Ihr übrigens auch in den Rubriken „Hardware", „Software", „Kino", „TV" und „Connections".** Alle getesteten Spiele erscheinen – soweit nichts Spezielles vermerkt wird – im selben Monat wie das Heft.

Die Systeme

Im roten Kästchen steht, für welches System SCREENFUN das Spiel im Heft getestet hat.

PC: MS-DOS- und Windows-Rechner
PS: Sony Playstation
PS2: Sony Playstation 2
N64: Nintendo 64
DC: Sega Dreamcast
GB: Game Boy
GBC: Game Boy Color

In der Rubrik „Angespielt" sind alle Systeme, für die das Spiel erscheint, orange markiert.

Systemanforderungen

PC-Besitzer finden hier Informationen, ab welcher technischen Ausrüstung das Spiel vernünftig läuft. *Min.* steht für die Minimal-Ausrüstung, *Empf.* für die empfohlene Ausstattung. Weniger Rechenpower sollte Euer PC nicht haben, sonst leidet der Spielspaß. Konsolenbesitzer erfahren hier, ob das Spiel zusätzliche Hardware wie zum Beispiel Spezial-Joypads oder Memory Cards unterstützt.

Deutsch, Englisch oder Japanisch?

Steht hier ein „D", haben wir die deutschsprachige Version getestet. „E" dagegen steht für „englischsprachig". Bei „E/D" wird zwar eine englische Version (bzw. J/D = japanische) getestet, doch eine deutsche Version folgt.

Der Preis

Hier erfahrt Ihr, wie viel Ihr auf den Tisch blättern müsst. Da die Preise je nach Händler erheblich schwanken, geben wir die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers an.

Wer sich ein bisschen umsieht und vergleicht, kommt mit ein wenig Glück billiger an die Spiele.

Die Macher

Wer war's? Insider erkennen vielleicht den Namen einer bekannten Programmierfirma wieder. Doch Vorsicht:
Ein wohlklingender Herstellername macht noch lange kein gutes Spiel.

Die Spieler

Hier steht, wie viele Spieler gleichzeitig rankönnen – die entsprechende Anzahl von Gamepads oder Joysticks vorausgesetzt. Wir lassen es gelten, wenn man an einem PC (auf geteiltem Bildschirm), im speziellen Internet-Modus oder per PC-Netzwerk gleichzeitig spielen kann.

Bereits getestete bzw. geplante Versionen des Spiels

Getestet: Hier nennen wir die Noten von Versionen für andere Systeme, die wir bereits im Heft getestet haben.

Geplant: Hier steht, für welches System bzw. welche Systeme das getestete Spiel noch erscheinen soll.

Grafik

Augenschmaus oder Pixelmus? Hier erfahrt Ihr, wie die Grafik im Vergleich zu Genrekollegen bei typischer Hardware benotet wurde.

Sound

Musik und Soundeffekte können zu Höchstleistungen anspornen, unbeachtet dahinplätschern oder gar langweilen. Hier gibt's Noten für die Noten.

Dauerspaß

An dieser Stelle erfahrt Ihr, ob das Spiel auf Dauer Spaß macht. Gibt es mehrere Spielvarianten, alternative Lösungswege oder gar einen Editor für die Eigen-Kreationen?

Das hat uns gefallen

Diese Vorzüge haben dem SCREENFUN-Test-Team besonders gut gefallen.

Das hat uns nicht gefallen

Von bösen Fehlern bis zu kleinen Mängeln listen wir auf, was uns am Spiel missfallen hat.

Das Fazit

Knapp und knackig: Das Fazit erklärt in Kürze, was Ihr von dem Spiel zu erwarten habt.

Die SCREENFUN-Note

Am Ende aller Tage wird streng bewertet. Die Note sagt Euch, wie viel Spaß das Spiel unterm Strich bringt. Wie in der Schule geht es von der begehrten Eins bis zur Sechs runter.

Die BRAVO SCREENFUN-Noten

1 – Sehr gut
Worauf wartet Ihr noch? Ein Überflieger, der Euch auf keinen Fall entgehen sollte.

2 – Gut
Kein Pflichtkauf, aber ein gutes Spiel, das Ihr Euch ruhigen Gewissens zulegen könnt.

3 – Befriedigend
Durchschnitt. Kann wegen des Themas oder einzelner Stärken für Euch interessant sein.

4 – Ausreichend
Ab hier heißt es „Na ja". Nur für eingefleischte Fans des Genres lohnt sich der Kauf.

5 – Mangelhaft
Knapp vor dem Stromausfall. Software, die ihr Geld auf keinen Fall wert ist.

6 – Ungenügend
Grottenschlechter Software-Müll, um den Ihr besser einen weiten Bogen macht.

Die Genres

Rollenspiel mit Adventure-Einschlag oder Strategie-Jump&Run? Damit keine Verwirrung aufkommt, findet Ihr in diesem Lexikon die wichtigsten Spiele-Genres.

ACTIONSPIELE

Hier treibt schnelle Action den Pulsschlag hoch. Empfehlenswert: die beiden Klassiker „Darius" und „R-Type" sowie „Metal Gear Solid".

ADVENTURE

Adventures sind Knobelspaß, eingebettet in eine spannende Geschichte. Hervorragend sind die „Monkey Island"-Serie und „Grim Fandango".

3D-SHOOTER

Schnelle Baller-Action aus der Sicht des Spielers. Zu den besten gehören die „Turok"-Serie, „Unreal", „Unreal Tournament" und „Half-Life" (dt. Version).

FIGHT

Wer legt sein Gegenüber zuerst auf die Matte? „Soul Calibur", „Dead or Alive 2" sowie Serien wie „Tekken", „Street Fighter" und „Virtua Fighter" machen vor allem zu zweit Spaß.

SPORT

Ob Fußball, Basketball oder Eishockey: Sportarten aller Art werden simuliert. Exzellent sind die Serien „FIFA", „NHL" und „NBA" von EA Sports.

SIMULATIONEN

Ob Renn-, Flug- oder Wirtschaftssimulation – diese Spiele bieten ein Höchstmaß an Realismus. Zu empfehlen: „Gran Turismo 2" und „Grand Prix 3", „Falcon 4.0", „Die Sims" und die „SimCity"-Reihe.

RENNSPIELE

Diese Raser sind eine Klasse für sich! Empfehlenswert: „Mario Kart 64", „Formel Eins 99", „F-Zero X" und die Serien „Need for Speed" und „WipEout".

ROLLENSPIELE

Mit einer Heldengruppe streift Ihr durch ferne Länder und kämpft mit Monstern. Referenzklasse: „Diablo II", die „Final Fantasy"- Serie, „Deus Ex" und die „Ultima"-Spiele.

JUMP & RUN

Geschick und genaues Timing sind hier gefragt. Sehr gute Vertreter: „Banjo – Kazooie", „Donkey Kong 64", „Rayman 2", die Hit-Serien „Spyro", „Super Mario" und „Crash Bandicoot".

STRATEGIE

Bei diesen Spielen sind Taktik und Planung unerlässlich – oft finden sie in Echtzeit statt. Die Prominenz: die Serien „Command & Conquer", „Age of Empires" und „Die Siedler" sowie die Spiele „Commandos" (dt. Version) und „Anno 1602".

SONSTIGE

Puzzles, Flipper, Karten-, Brett- und Billardspiele, Knobel- und Geschicklichkeitsspaß machen die Vielfalt komplett. Und manche Spiele lassen sich beim besten Willen keinem bestimmten Genre zuordnen, zum Beispiel „Beatmania".

Mit den Worten „I'm going in" stürzt nu dich als Söldner in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte vom staubigen Afrika bis in die Eiswüste von Murmansk infiltrieren: „Think your way in, shoot your way out!"

- Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
- Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturmwaffen der NATO
- Beratung der Spieleentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten

Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

INNERLOOP

PC CD

Project IGI™. Developed by Innerloop Studios Limited. © and Published by Eidos Interactive Limited 2000. All Rights Reserved.

www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

Attack

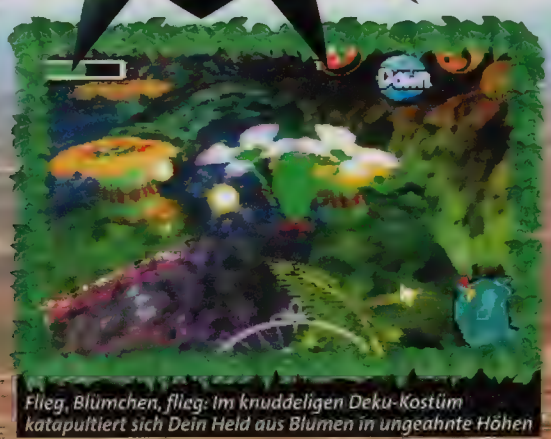
Die meisten Gegner sind „Zelda"-Fans aus „Ocarina of Time" gut bekannt

The Legend of ZELDA

Majora's Mask

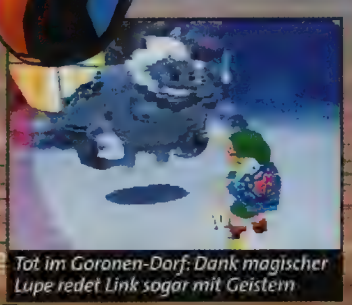
Im neuesten Abenteuer muss Spitzohr Link den Absturz des Mondes verhindern – und er hat nur drei Tage Zeit!

Schwert und Schild sind nach wie vor die Standardwaffen des Elfenzöglings



Flieg, Blümchen, flieg: Im knuddeligen Deku-Kostüm katapultiert sich Dein Held aus Blumen in ungeahnte Höhen

In jeder Maske spielt Link auf einem anderen Instrument. Die Deku-Tröte ist aber mit Abstand das ohrenfeindlichste



Tot im Goronen-Dorf: Dank magischer Lupe redet Link sogar mit Geistern

Snap ihn Dir! Wer den Deku-König fotografiert, gewinnt einen Preis

Pieks, hab ich Dich! Link liebt Frontalangriffe

Dumm gelaufen: Da glaubt man, Hyrule sei gerettet, Ganondorf matsch und Link im Urlaub – schon steht das nächste Unheil vor der Tür. In einem Düsterwäldchen wird der kleine Held von einem maskierten Wicht überfallen, seines geliebten Pferdes beraubt und auch noch in einen popeligen Deku-Zwerg verwandelt. Auf der Suche nach Heilung stolpert Link in das Städtchen Unruh, das von einem herabfallenden Mond bedroht wird. In genau drei Tagen – also 72 Stunden – soll der Himmelskörper auf den Boden rumsen. Und wie es der Zufall will, leidet das ganze Land unter dem fiesen Zwerg mit der fürchterlichen Maske – der selbstverständlich auch für den wackligen Mond verantwortlich ist.

Der gute Held macht sich im neuen „Legend of Zelda" auf, das Rätsel um den maskierten Pferdedieb zu lösen, und kämpft dabei vor allem gegen eines: die Uhr. **Die Stunden verrinnen in „Majora's Mask" noch schneller als an der Börse. Ein Tag ist bereits nach gut 20 Spielminuten beendet.**

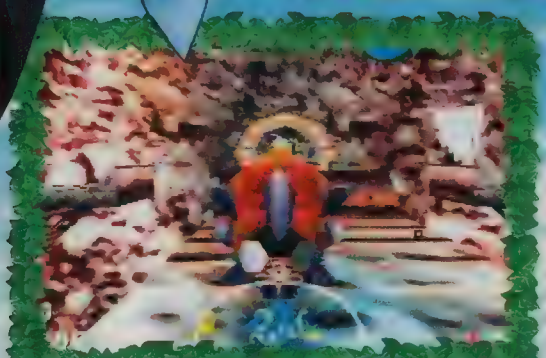
Wie also passen die gut 40 Spielstunden in diese kleine Zeitblase? Link findet einen Trick: Das erste Lied, das die Grünmütze auf seiner Ocarina-Flöte lernt, ist die „Hymne der Zeit". Spielt er sie, startet er wieder am Anfang der dreitägigen Frist. Glücklicherweise behältst Du dabei alle wichtigen Gegenstände – eventuelle unvollendete Quests müssen aber brav von vorn gespielt werden. Hast Du vor dem Zeitsprung zum Beispiel einen Eingang freigesprengt und jemanden gerettet, ist dieser Eingang wieder zu, der Eingeschlossene harrt weiterhin seiner Befreiung. Der Lohn für die Mühe – sei es eine Maske oder ein Herz-Teil – bleibt aber in Deinem Inventory, sodass die Quest als erledigt gilt.

Besonders in großen Dungeons ist das Zeitproblem schwer zu handhaben, da diese in einer Drei-Tages-Frist gelöst werden müssen. Glücklicherweise kann Link mit einem anderen Liedchen die Zeit auch verlangsamen.

Im Spiel gilt als überragende Aufgabe das Sammeln von vier wichtigen Masken, mit denen der Mondfall aufgehalten wird. Die Anzahl kleinerer Missionen, die Dir zusätzliche Verkleidungsstücke oder nützliche Extras bringen, ist jedoch immens.

Wieder dabei: In den kniffligen Irrgärten darfst Du Dich nicht von den Wachen erwischen lassen

In den Dungeons passen viele Untote auf wichtige Schlüssel oder Karten auf



Als Goronе walzt Du mit dem Ⓑ-Knopf alles nieder und überspringst rasant rollend riesige Abgründe

Das Inventory ist fast gleich mit dem Vorgänger. Neu ist ein hilfreiches Notizbuch – das erleichtert die Zeitplanung

Hilf den total genervten Goronen, das Häuptlingsbaby zu beruhigen. Da nützt nur das richtige Lied!

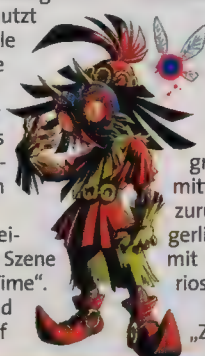
Au Backe! Hat diese Kreatur etwas mit Majoras Maske zu tun?

Deine Handlungsfreiheit ist grenzenlos. Dank der verschiedenen Masken verwandelt sich Link auf Knopfdruck entweder in unterschiedliche Bewohner von Hyrule (Goronen, Deku, Zora) und darf dann auf deren Fähigkeiten zurückgreifen. Oder er benutzt Bonusmasken, um spezielle nicht spielentscheidende Möglichkeiten zu nutzen. So riecht Link mit der Schweinemaske besonders gut oder rennt mit aufgesteckten Hasenohren gleich doppelt so schnell.

Spielerisch wird der Drei-Tages-Fasching genauso in Szene gesetzt wie in „Ocarina of Time". Items, Waffen, Objekte und die Steuerung sind, bis auf die Masken, durchweg aus dem Vorgänger bekannt. „Zelda"-Fans wird also der optimale Wiedereinstieg geboten. **„Zelda"-Neulinge könnten allerdings Schwierigkeiten bekommen, denn sowohl die Rätsel als auch die Geschicklichkeitseinlagen sind von Beginn an sehr anspruchsvoll.**

Zudem sorgt die dreitägige Zeitbegrenzung für Unruhe. Die spielerischen Vorteile der tickenden Uhr sind kaum greifbar, und allzu oft musst Du mitten in einer Quest das Zeitrad zurückdrehen, da sonst das unweigerliche „Game Over" zuschlägt – mit einer zugegebenermaßen furiosen Endsequenz.

Mehr Spaß macht das neue „Zelda" also keinesfalls wegen des Zeitlimits. **Vielmehr begeistern die Abwechslung, die die Masken mit sich bringen, das geniale Rätseldesign und eine hervorragende Grafik.** Nintendo-Jünger wissen, was sie an langen Winterabenden spielen...



PC PS PS2 **N64** DC GBC **D**

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 140 DM	Nintendo	1 Spieler

- unterstützt Rumble Pak, Expansion Pak

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Tolle Grafik, sehr interessante Rätsel, spielerisch viel Freiraum

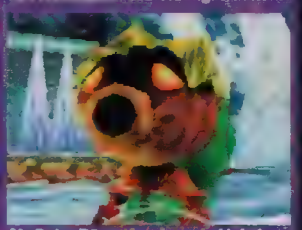
Teils nervig drückendes Zeitlimit, haarig schwere Jump&Run-Einlagen

Link auf dem Fasching: Der grandiose Maskenball fesselt Fans der Grünhaube ans Pad

1

Masken-Monstren

Im Spiel kann Link 24 Masken finden. 20 davon lassen sich für die unterschiedlichsten Effekte benutzen. Hier siehst Du eine kleine Auswahl von wichtigen Verkleidungsstücken.



Als Deku-Baumsame kriecht Link das erste Kapitel. Er kann als Deku fliegen.

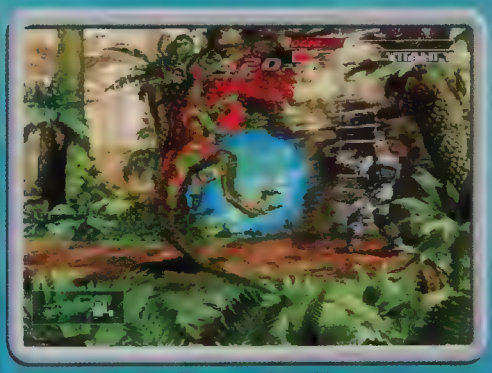
In Goron-Kondition ist Link mächtig kräftig und in der Roll-Phase unverletzlich.

Zora macht Link zu einem wendigen Wassermann und kleine Schwimmer.

Als Schweine riecht der Held besonders gut und findet begehrte Pilze.

Nützlich sind die Hasenohren: Der Griff nach Links damit um einiges schneller.

Abgestimmtes Team-Play: Während Dylan im Hintergrund das Weite sucht, gibt Regina explosive Rückendeckung



Futuristisches Waffenarsenal: Die blaue Energiekugel lässt den Velociraptor heftig zurückprallen

Auf der Flucht: Vom Jeep aus bearbeitest Du den großen, starken und vor allem schnellen Triceratops

DINO CRISIS 2

Ein Dino kommt selten allein: In Reginas zweitem Abenteuer haben Scharen von Monstern Dein Heldentrio im Visier!

SCREENFUN AWARD

Hast Du nicht die richtige Waffe, entwickeln sich die Pteranodons zur Plage

Die Elemente des Inventorys sind bereits aus anderen Capcom-Spielen vertraut

Was geht jetzt noch? Deine drei Helden besprechen die fast aussichtslose Lage

So kennt man sie: Regina ist jederzeit feuerbereit

Mit „Dino Crisis" rief Capcom vor einem Jahr eine neue Action-Adventure-Serie ins Leben. Doch eigentlich nahm man nur das bewährte „Resident Evil"-Konzept und tauschte dessen Zombies gegen eine Handvoll Dinos aus – fertig war das Survival-Game! Zwar setzte „Dino Crisis" ein paar neue Ideen um, doch konnte man das große Vorbild nicht übersehen. In „Dino Crisis 2" gehen die Japaner diesmal unerwartet eigene Wege. Reginas zweites Abenteuer strotzt vor Action und löst sich ganz bewusst von langwierigen „durch die dunkle Gasse gehen"-Passagen.

Im genialen Render-Intro erfährst Du die Vorgeschichte des Spiels: Beim Versuch der Regierung, ein neues „Third Energy"-Experiment zu realisieren, kommt es wieder zu einem lästigen Zwischenfall – eine Militäranlage, die „Third Energy"-Forschungsbasis sowie eine nahe gelegene Kleinstadt namens Edward City verschwinden vom Erdboden und hinterlassen ein Dschungelgebiet aus einer anderen Zeit. Man beschließt, eine Spezialeinheit durch das Zeitloch zu schicken, die alle Überlebenden retten und die verloren gegangenen Forschungsdaten zurückholen soll. Doch kurz nach der Ankunft wird nahezu das gesamte Team von einer Horde Raptoren ausgelöscht: Nur Dino-Jägerin Regina und die Mitglieder der TRAT-Einheit Dylan und David überleben den Angriff der Urviecher.

Während des Spiels steuerst Du abwechselnd Dylan oder Regina. Zwar tei-

Das Intro: Den Absprung heil überstanden und schon von einer Raptoren-Horde umzingelt. Gut, dass Davids Heli noch ein paar Raketen an Bord hat. Kommt für die Bewohner von Edward City trotzdem jede Hilfe zu spät?

Eine Bande von Plesiosaurus ist Dir auf den Fersen

Größer als der T-Rex: Gegen den Gigantosaurus siehst Du ziemlich klein (und alt) aus...

Feuer und Flamme: Ob die Dinos auch in diesem heißen Lava-Gebiet hausen?

Grünes Licht unter Wasser: Endlich hat Regina auch die Tür hier geknackt

Macht neben der Heldin eine gute Figur: Dylan Morton

len sich beide die meisten Ausrüstungsgegenstände, doch jede Figur besitzt andere Waffen: Während Regina mit der leichten Handgun oder den Sub Machine Guns vorlieb nimmt, zieht Dylan schwerere Geschütze vor. Die fehlende Feuerkraft gleicht der weibliche Rotschopf mit seiner Schnelligkeit locker wieder aus.

Während „Dino Crisis" extrem rätsellastig und weniger actionorientiert war, erlebst Du im Nachfolger das genaue Gegenteil: Im Verlauf des Spiels wirst Du unentwegt mit Dinos konfrontiert. Kaum glaubst Du, einen bestimmten Bereich endlich leergefegt zu haben, springt Dich ein Nachzügler aus dem Gebüsch an. Stehen bleiben ist in den meisten Fällen tödlich, denn die flinken Biester haben Deine Helden schnell umzingelt – und das zu viert!

Nicht weniger als elf unterschiedliche Dino-Gattungen machen Dir das Leben schwer. Jede Spezies besitzt andere Stärken und Schwächen, sodass Du Dir ständig eine neue Kampftaktik überlegen musst. Da ist es von Vorteil, dass Deine Spielfigur zwei Waffen gleichzeitig einsetzen kann.

Die wichtigste Neuerung im Kampfsystem ist ohne Frage die Fähigkeit, bei hochgehaltener Waffe und während des Feuerns zu laufen. Diese fast schon nebensächlich erscheinende Funktion erweist sich am Ende als echter Match-Winner – denn nur so hast Du eine Chance, der prähistorischen Übermacht zu entkommen.

Waffen und Munition liegen diesmal nicht in der Gegend herum, Du musst sie Dir hart „erarbeiten". Für jeden erlegten Dino gibt es so genannte Vital Credits, die Währung des Spiels. Gelingt es Dir, mehrere Dinos in Folge abzuballern, bekommst Du Bonuspunkte. Verlässt Du nach einer Fünfer-Combo sogar noch unbeschadet das Areal, bekommst Du einen „No Damage"-Bonus gutgeschrieben. So kannst Du Dir ruckzuck die heißesten Eisen kaufen: Insgesamt 16 Waffen stehen im Lauf des Spiels zur Auswahl. An bestimmten Computer-Terminals tauschst Du Deine errungenen Vital Credits gegen nützliche Heilmittel, Munition, Waffen und Extras ein.

Optisch hätte Capcom „Dino Crisis 2" nicht viel besser machen können. Alle Hintergründe sind sehr detailliert und schön gezeichnet. Dabei wirken die Polygon-Charaktere nie aufgesetzt, sondern fügen sich nahtlos in die Hintergrundgrafiken ein. Die Animationen aller Figuren sehen äußerst realistisch aus, vor allem Regina bewegt sich viel eleganter als im ersten Teil.

Die englische Sprachausgabe ist gewohnt gut und wird mit deutschen Untertiteln angereichert. Die Musik passt sich der Spielsituation an: Mitten im Gefecht wirst Du von heißen Beats angespornt, und im Speicher-Raum entspannen Dich sphärische Klänge.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Dino Crisis 2

Action-Adventure für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Capcom/Virgin | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Überzeugende Atmosphäre, klasse Grafik, gelungenes Kampfsystem, toller Sound

Einsteiger haben schwer zu kämpfen, Bonus-Spiele kaum motivierend

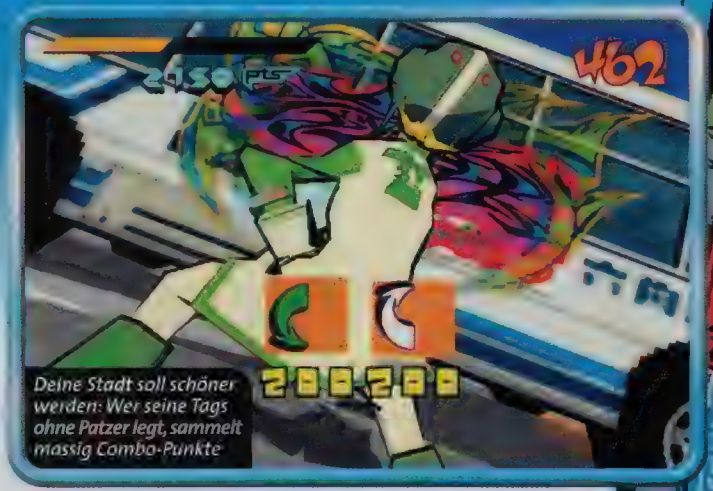
Her mit den Dinos! So viel Spaß hat schon lange kein Action-Adventure mehr gemacht

1

Text: Frank Glaser

Gut, dass wir verglichen haben...

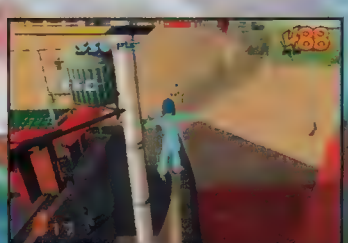
Dino Crisis	Dino Crisis 2
Rick und Gail sind Reginas Teamgefährten, aber keinen von beiden kannst Du steuern.	Hier heißen Reginas Begleiter Dylan und David, wobei Du Ersteren durch die Hälfte des Abenteuers steuerst.
Die Handlung findet fast ausschließlich in Gebäudekomplexen statt. Unzählige Korridore gilt es zu durchlaufen.	Ein großer Teil des Spiels findet im Freien statt. Ein Level wird sogar vollständig unter Wasser gespielt.
Das ganze Spiel beruht auf Polygon-Grafik. Leider werden spannende Kamerafahrten selten eingesetzt.	Altbewährte Render-Hintergründe, sehr detailliert und plastisch gezeichnet. Darsteller bestehen aus Polygonen.
Das Spiel ist selbst im härtesten Schwierigkeitsgrad gut zu schaffen. Profis laufen ohne Probleme durch.	Unglaublich motivierend: Der höchste Härtegrad verlangt selbst Experten das Letzte ab.
Regina bestimmt, wo es langgeht: Durch ihre Entscheidungen ändern sich der Lösungsweg und die Story.	Der Spieler bestimmt, wohin mit dem Boot als Nächstes gefahren wird. Ansonsten recht geradliniger Spielablauf.
Bonus-Spiel „Operation: Wipe Out": Dinos müssen unter Zeitdruck aufgespürt und ausgeschaltet werden.	„Extra Crisis" bietet neben dem aus Teil Eins bekannten Modus ein Fightspiel, in dem Du Dich mit Dinos kloppst.

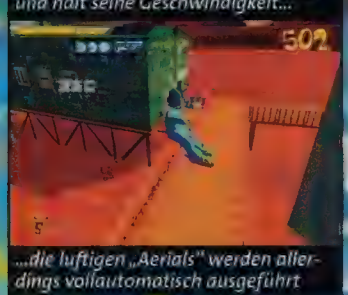


Deine Stadt soll schöner werden: Wer seine Tags ohne Patzer legt, sammelt massig Combo-Punkte

Rivalisierende Skater kämpfen um die Straßen von Tokio. Schnall die Jet-Schuhe um, schlag dem Gesetz ein Schnippchen und hinterlass Tags an malerischen Plätzen.

Zusätzlich zu Tokio hat Sega speziell für den Westen auch zwei US-Levels eingebaut


Wer fliegt, verursacht kaum Reibung und hält seine Geschwindigkeit...



...die luftigen „Aerials" werden allerdings vollautomatisch ausgeführt

Beim Tag ertappt: Der korrupte Polizist Onishima hetzt Dir Panzer und Helikopter auf die Pelle

JET SET RADIO

Krieg der Sprayer: Drei Banden teilen sich Japans Hauptstadt und drehen der Polizei auf Jet-getriebenen Rollen eine lange Nase. Du bist neu in Tokio, doch fest entschlossen, mit Deinen Graffitis die Szene zu prägen: Versammle unabhängige Skater in Deiner Zentrale und scheuche Punk-Mädels (Love Shockers), Reptilmutanten (Poison Jam Gang) und HipHop-Roboter (Noise Tanks) aus dem Revier.

Gleich nach der Ankunft triffst Du die süße Gum, die Dir ein paar Tricks voraus hat, jedoch bereit ist, zu helfen. Mach ihr alle Manöver nach: Mit dem Analogstick lenkst Du Deinen Helden, mit dem rechten Taster gibst Du stärker Gas. Auf Knopfdruck springt der Skater ab und landet etwa auf einem Stahlgeländer. Dort schlittert er Funken sprühend weiter, setzt seinen Grind mit einem Salto auf einer Mauerkrone fort und kann so ein ganzes Stadtviertel in einem Rutsch durchqueren.

Kreischende Fußgänger springen entsetzt zur Seite, Werbeschilder und Fahrräder schubst Du einfach weg. Mit dem linken Taster werden im Vorbeifahren Beton und Autotüren mit kleineren Tags beehrt. Für aufwendige Gemälde hältst Du an, um mit Fightspiel-ähnlichen Stick-Drehungen mehrere Dosen zu entleeren. Schaffst Du einen XL-Tag ohne abzusetzen, gibt's fette Bonuspunkte.

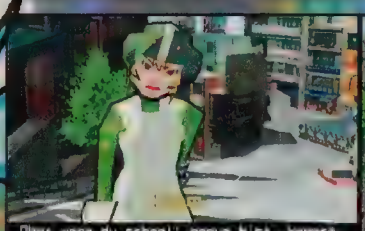
Zwei Aufgaben wechseln sich ab: Erst stehen Duelle gegen befreundete Freaks an. Diese helfen anschließend im Bandenkrieg, wenn Du einzelne Stadtviertel durchfährst und die mit roten Pfeilen markierten Tag-Stellen suchst. Dabei kommt Dir die örtliche Posse, aber auch die Polizei in die Quere.

Die erste Welle der Gesetzeshüter ist fußlahm, doch gegen Ende eines Abschnitts rücken die Cops mit Panzern und Helikoptern, Raketen und Tränengas an. Ihre Schläge und Treffer ruinieren Deine Gesundheit ebenso wie tiefe Stürze. Das Aufsammeln von Blutkonserven macht Dich wieder fit.

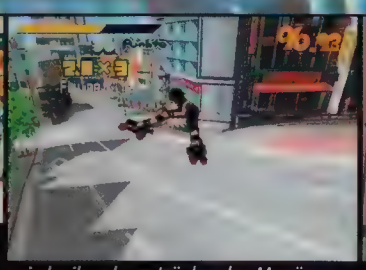
Jede Mauerkrone wird zur Abfahrt: Mit flotten Grinds erreichst Du selbst entlegene Plätze!

Auge in Auge mit den Gesetz: Den Polizeihubschrauber holst Du mit einem Sprung und gezielter Spraysalve vom Himmel

Gott an den Turntables: Professor Ks Piratensender hält Dich auf dem Laufenden und liefert den heißen Soundtrack



Freundschaftsduelle mit anderen Sprühern Deiner Clique: Mach den Rivalen...



...jedes ihrer haarsträubenden Manöver souverän nach, und schon bald lungern...

...bis zu zehn Skate-Spezialisten in und ums Sofa Deines Hauptquartiers herum

Und fit solltest Du sein, denn jedes Gerüst wird zur Fahrbahn: Während jedes Viertel von Dir verschönert wird, führst Du Stunts aus, die selbst Tony Hawk verblüffen und Dich mit massig Punkten belohnen. Alle zehn Skater in Deinem Team glänzen dabei mit anderen Ground- und Air-Manövern, mit Slides, Manuals und Backflips.

Die abwechslungsreiche 3D-Architektur ist ein Aspekt, der „Jet Set Radio" zum Skate-Hit macht, Grafik und Musik besorgen den Rest: Zum vielfältigen Soundtrack – der neben Rap- und Funk-Tracks auch Post-Punk-Gitarren, Disco- oder Techno-Samples auffährt – skaten Figuren, die geradewegs aus einem MTV-Zeichentrickfilm stammen.

Menschen und Gebäude werden nicht fotorealistisch dargestellt, sondern besitzen durch markanten Schattenwurf und knallige Sommerfarben einen unverwechselbaren Stil, neben dem andere Spiele altmodisch aussehen. Während die Courts der Skateboard-Konkurrenz „echt" wirken, sind die verwinkelten Vergnügungsviertel, Bahnhöfe und Kanal-Halfpipes von „Jet Set Radio" viel abgefahrener als die Realität. Damit Du alle Abkürzungen, versteckten Nischen und Balustraden entdeckst, ist ein gutes Auge genauso wichtig wie Joypad-Gefühl.

Originalität und Rasanz übermalen die wenigen Mankos: Die Kamera ist alles andere als perfekt, außerdem fällt der Absprung aus einem Grind manchmal schwer. Wer seine Rollen und Spraydosen jedoch beherrscht, erhält eine grafisch und spielerisch erfrischende Mixtur aus Hüpfspiel und Skate-Simulation.

PC PS PSP N64 **DC** GBC D

Jet Set Radio

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 100 DM	Sega	1 Spieler

- unterstützt VM, VGA-Box, Rumble Pak

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Riesige Levels mit vielen Geheimwegen, korrekter Soundtrack, tolle Optik

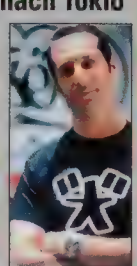
Manchmal verheddert sich die Kamera in der verwinkelten 3D-Architektur

Das Japano-Gegenstück zu „Tony Hawk's Pro Skater 2": bunt, schrill und futuristisch

1

INFO

Von New York nach Tokio



Wie Sony bei „Parappa the Rapper" und „Um Jammer Lammy" setzt auch Sega bei „JSR" auf den eigenwilligen Strich eines US-Künstlers: Hand in Hand mit den Spielegrafikern arbeitete **Eric Haze** (r.), eine Kultfigur der New Yorker Graffiti- und Street-Fashion-Szene, an „Jet Set Radio".

Vom Untergrund schaffte es Eric Haze in den 70er Jahren in die Galerien, wo seine Tags und Grafiken neben Keith Haring und Jean Michel Basquiat ausgestellt wurden. In den 80ern entwickelte sich Haze zum wichtigsten Grafikdesigner der HipHop-Szene, gestaltete das Logo von EPMD und LP-Cover für Public Enemy, Beastie Boys und LL Cool J.

Seit 1990 entwirft der Künstler Streetwear und Schmuck. Sein jüngstes Werk ist der Szene gewidmet: Zusammen mit DJ Premier veröffentlichte er im vergangenen Jahr auf Payday/Polygram die HipHop-Compilation „New York Reality Check". Infos im Web auf der Haze-Homepage: *www.platform.net/phonics/02_98/23erichaze/intro.html*

Dem Serientäter auf der Spur: Nach „Euro 2000“ und „Bundesliga Stars 2001“ schiebt EA Sports bereits zum dritten Mal in diesem Jahr die Kugel in den Lauf...

EA SPORTS FIFA 2001

Pflichtbewusst: Anstatt dem spannenden Spiel zu folgen, schaut der Ordner mit dem Kappi (u.r.) lieber brav auf die Zuschauerkulisse (PS2)

Gefährlich: ein lässiger Außenrist-Schlenzer (PS)

Die Attacke des Gegners kommt zu spät – die Flanke segelt in den Strafraum (PS2)

Da hilft kein Meckern und kein Motzen: Die Entscheidung des Schiris steht (PS)

Wieder geht es rund im deutschen Fußball: In der laufenden Meisterschaft herrscht ein spannender Kampf an der Tabellenspitze, und seit Rudi Völler mit Understatement und Pudelfrisur das Ruder des Nationalteams übernommen hat, gehören peinliche Niederlagen gegen fußballerische Entwicklungsländer der Vergangenheit an. Dank Christoph Daum ist zudem wieder eine Skandal-Lawine ins Rollen gekommen – kurz gesagt: das Tollhaus Bundesliga lebt!

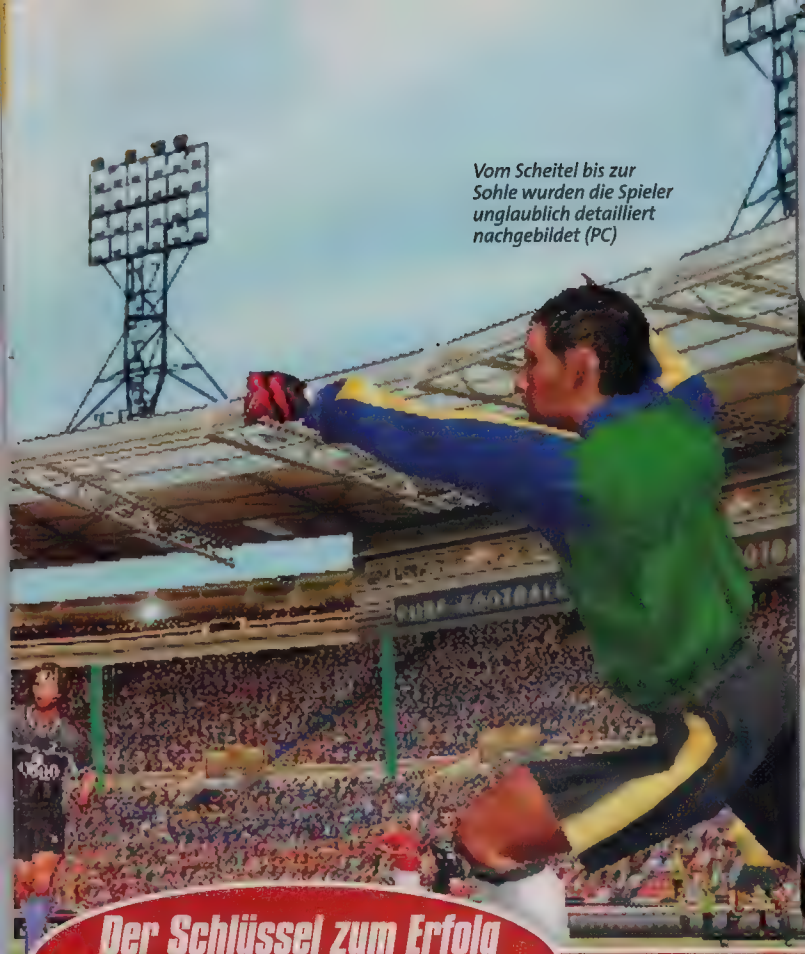
Damit jeder Fan in der Winterpause seine Entzugserscheinungen im Zaum halten kann, bringt EA Sports aufs neue ein Update. Seit nun zehn Jahren erscheint pünktlich, wenn die ersten welken Blätter auf den grünen Rasen fallen, die aktuelle Auflage ihrer „FIFA“-Serie.

Im Sommer versuchte EA Sports bereits mit dem Lizenz-Hammer, „Euro 2000“ und „Bundesliga Stars 2001“ unters Volk zu bringen. Wer sein Geld gespart hat, darf sich glücklich schätzen: Im Gegensatz zu diesen beiden Genre-Vertretern hat sich bei „FIFA 2001“ einiges getan. **Vor allem die stark überarbeitete Grafik-Engine steht dem neuen Kick gut zu Gesicht und erreicht auf der Playstation die Grenzen des Machbaren.**

Auf PC und Playstation 2 tummeln sich erstmals Ordner, Fotografen oder Kamerateams am Rand des Spielfelds. Letztere schwenken sogar das Objektiv immer auf Ballhöhe in Richtung des Geschehens. Natürlich dürfen bei diesem Schwall an Feinheiten ein wild gestikulierender Trainer und eine prall gefüllte Ersatzbank nicht fehlen.

Die schon immer hitzig in Szene gesetzten Diskussionen über Entscheidungen wirken echter denn je. Nach einer Roten Karte schubsen die Spieler den Gegner frustriert zur Seite und beschimpfen den Mann in Schwarz aufs Äußerste. **Die grandios animierten Gesichtszüge der Spieler und die passenden Lippenbewegungen hauchen dem virtuellen Treiben eine schon fast erschreckende Realität ein.** Hier fehlen lediglich die Tränen, die nach einem Foul über Andi Möllers Wangen laufen...

Aufgrund von Lizenz-Problemen (die Rechte waren schlichtweg zu teuer) wurde die Zahl der verfügbaren Stadien radikal nach unten gedreht. Die im Spiel enthaltenen entsprechen aber bis aufs kleinste Detail ihren echten Vorbildern. Je nach Tageszeit fällt sogar ein korrekt berechneter Schatten auf das Feld. Lediglich die Zuschauerkulisse wirkt noch genauso künstlich aufgesetzt wie das Lachen von Oliver Kahn nach einem kassierten Treffer.



Vom Scheitel bis zur Sohle wurden die Spieler unglaublich detailliert nachgebildet (PC)

Schleich dich! Bei 90 Minuten auf engem Raum entstehen schnell Differenzen (PS2)

Brutale Attacken können bewusst per Knopfdruck ausgeführt werden (PS2)

Unfassbar, so frei darf doch kein Stürmer zum Schuss kommen – doch wie in den letzten „FIFA"-Teilen liegt die Erfolgsquote bei Flanken in den Strafraum enorm hoch (PS)

Der Schlüssel zum Erfolg

Über die Seite nähert Du Dich dem Tor, passt dann diagonal in den Strafraum. Ein Stürmer nimmt den Ball direkt an, der Torwart kann nur abklatschen. Im Nachschuss unhaltbar! (PS2)

Wer jemals einen Teil der „FIFA"-Serie in den Fingern hatte, wird sich auch im Update 2001 sofort zurechtfinden. **Die Gamepad-Akrobatik bei Dribblings und Spezial-Moves wurde etwas entschärft und geht nun leichter von der Hand.** Der Rest ist wie gehabt. Ob kurzer, langer oder hoher Pass, Fallrückzieher oder Flugkopfball – ein „gibt's nicht" gibt's nicht! Bis auf eine Kleinigkeit: Wieder haben die Entwickler versäumt, den aus „ISS Pro Evolution" berüchtigten und oft spielentscheidenden „tödlichen Pass" zu integrieren.

Wer sich von der üppigen Präsentation nicht beeindrucken lässt, ist vielleicht trotzdem ein klein wenig enttäuscht. Vom „Gran Turismo" der Fußball-Simulationen erhofft man sich doch immer das gewisse Extra. Wie wär's mal wieder mit dem seit „FIFA 98" in Vergessenheit geratenen Hallen-Modus? Solche Zusatzelemente würden das Update auch Besitzern des Vorgängers um einiges schmackhafter machen – so lockt meist nur die aktuelle Lizenz. Aber wer will's den EA-Sports-Leuten übel nehmen, braucht man doch auch in den nächsten zehn Jahren Raum für Erweiterungen.

Aber genug gelästert: Den wenigen Kritikpunkten zum Trotz bleibt „FIFA 2001" ein Pflichtprogramm für alle Freunde des runden Leders. Zum einen gibt es auf der Playstation 2 mit „International Superstar Soccer" nur einen – um Klassen schlechteren – Konkurrenten. Zum anderen will schließlich die neue PC-Hardware wieder bis zum Letzten ausgereizt werden. Und dem ansonsten genialen „ISS Pro Evolution" auf der Playstation fehlt die offizielle Lizenz.

Schade nur, dass sich, abgesehen von der herausragenden Präsentation, in den letzten Jahren am eigentlichen „FIFA" nur wenig verändert hat. Um es auf den Punkt zu bringen: **Die 2001-Neuauflage ist der bislang beste Vertreter der „FIFA"-Serie – aber war das nicht jeder Teil einmal...?**

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

FIFA 2001

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80/ 90/120 DM | EA Sports | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, Win 95, 80 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* P III 500, 128 MB RAM, 500 MB HD, Gamepad

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Emotionsfußball, viele Spielmodi, massig Teams, leckere Grafik, FIFA at its best

Spielerisch hat sich sehr wenig getan, Verbesserungen meist nur optisch

Wozu noch ins Stadion gehen? „FIFA 2001" bietet (fast) alles, was sich ein Fan wünschen kann

1

geplant für GBC

Toooor! Und ich hab's geschossen!! In der Nahansicht überzeugen die Spielermodelle mit schönen Texturen und sehr emotionalen Gesichtsausdrücken (PS2)

Klare Torchancen: Kopfbälle aus nächster Nähe (PS)

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Die Playstation 2 läutet eine neue Runde für den König der 3D-Fightspiele ein: Lass in „Tekken Tag Tournament" die Fäuste wirbeln!

Bruce Irvin (l.) schickt Julia Chang unsanft ins Aus. Die Wiederholung zeigt Dir jedes Detail der Aktion

Im Training analysierst Du die Kampftechniken: Pauls (l.) Move verursacht 30 Schadenspunkte

Jin Kazama, der Hauptcharakter aus „Tekken 3", hat zahlreiche neue Special Moves dazugelernt

Eiskalt, hübsch und immer schlecht gelaunt: Nina Williams zeigt sich von ihrer besten Seite

Klasse Tag-Wurf: Michelle (l.) schubst den benommenen Lei nach vorn direkt in...

INFO

Die „Tekken"-Trilogie

Tekken (November 1995)

Das Ur-„Tekken" besaß nur recht wenige Spielelemente – Würfe und 10er-Strings waren da schon etwas Besonderes. Beim Sprung erreichten die Kämpfer unrealistische Höhen. Und einmal auf der Matte, mussten die Kämpfer gleich einen Folgetreffer einstecken, denn sie blieben einfach zu lange am Boden. Ganz nett, aber noch lange kein Kult...

Tekken 2 (Oktober 1996)

Neben Nina und Anna beherrschen jetzt auch andere Charaktere „Multi-Part"-Würfe. Eine grandiose Neuerung war der Attack Reversal: Wird der Verteidiger während dieses Manövers vom Arm oder Fuß des Gegners getroffen, leitet er automatisch eine Gegenattacke ein. Außerdem hat sich das Special-Moves-Potenzial vieler Kämpfer verdoppelt.

Tekken 3 (September 1998)

Zwei Jahre Warten hat sich für „Tekken"-Fans wahrlich gelohnt. Grafisch überzeugt „Tekken 3" durch sehr detaillierte Kämpfer- und Hintergrundtexturen. Auch die Bewegungsabläufe sind realistischer denn je. Unzählige neue Moves und neue Spieltechniken (darunter Parry, Chicken, Quick Roll) machen den dritten Teil zum besten Fightspiel des Jahres '98.

Funkenflug: Der „Thunder Strike" steht Xiaoyu (l.) nur während der „Hypnotist"-Stellung zur Verfügung

Kampf der Stellungen: Lei (l.) vollführt gerade den „Art of Crane", Hwoarang den „Right Flamingo"

King (l.) ist Meister der Wurftechniken: Bei seinem Freiflug durch die Arena bekommt Paul das schmerzlich zu spüren

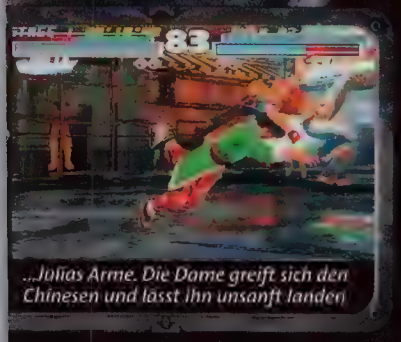
Lei zeigt, was er draufhat: Trotz Rüstung ist Armor King (r.) Leis „Panther's Scratch" ausgeliefert

Vater, Opa und Fiesling in einem: Heihachi Mishima kann das Prügeln nicht lassen

Tag-Combo: Hwoarang (l.) startet den Angriff mit einem „Sky Rocket"...

...Kazuya (l.) trifft Armor King mit dem „Dragon Uppercut" noch in der Luft...

...und setzt abschließend einen kraftvollen mittelhohen Tritt hinterher



...Julias Arme. Die Dame greift sich den Chinesen und lässt ihn unsanft landen

Bereits zum vierten Mal veranstaltet Namco das „Iron Fist Tournament" rund um den Mishima-Klan. Bis auf Gon und Dr. Boskonovitch aus „Tekken 3" sind diesmal alle bekannten Charaktere dabei: Insgesamt 20 Hauptkämpfer und satte 14 Nebenkämpfer fighten mit über 2.000 Special Moves um den Titel – so viel gab's noch nie!

Auch spielerisch hat sich einiges getan: **Beim neuen „Tekken Tag"-System wählst Du zu Beginn des Matchs zwei Streiter aus und lässt sie im Team gegen ein anderes Duo antreten.** Gekämpft wird zwar einer gegen einen, doch kannst Du den Tag-Partner jederzeit einwechseln, um Deinem Fighter außerhalb der Arena ein wenig Ruhe zu gönnen. Und tatsächlich: Einen Teil der verlorenen Energie kann Dein angeschlagener Charakter so zurückgewinnen.

Der Hintergrundgeschichte von „Tekken" angepasst, beherrschen bestimmte Teams besondere Manöver. Zum Beispiel startet Baek Doo San einen starken Wurf von der Seite und übergibt kurze Zeit später an Hwoarang. Der beendet den Move, ohne dass der Gegner entkommen kann. Toll!

Um das Kräfteverhältnis der mehr als 30 Kämpfer auszugleichen, haben viele neue Moves hinzubekommen und leichte Veränderungen ihrer alten hinnehmen müssen. Das Feintuning macht sich bezahlt: Man hat das Gefühl, jeder Kämpfer hat gegen jeden eine Chance – vor allem im Team.

Außerdem haben die Programmierer Teile des Spielsystems leicht verändert: Jeder Charakter beherrscht jetzt den „Auto-Parry"-Move, mit dem tiefe Attacken zur Seite gelenkt werden können. Ein weiteres Beispiel: Wird ein Fußfeger geblockt, kommt es zum so genannten „Sweep-Stagger": Der Angreifer taumelt aufgrund der missglückten Attacke und ist dadurch im Nachteil.

Neben diesen Veränderungen finden „Tekken 3"-Veteranen auch viel Bekanntes wieder: Wer bereits mit Reversals, „Multi-Part"-Würfen, Combos und Custom Strings vertraut ist, kommt schnell mit „Tekken Tag Tournament" klar. Doch auch Neueinsteiger werden ihren Spaß haben: Das Spielkonzept ist so ausgelegt, dass auch sie voll auf ihre Kosten kommen.

Alle bekannten Spielvarianten stehen zur Auswahl. Neben Arcade, VS Battle, Team Battle, Time Attack und Survival kannst Du zudem in den Modi „1 on 1" und „1 on 1 VS" nach gewohnter „Tekken 3"-Manier auch ohne das neue Tag-System spielen.

Optisch kann der Namco-Fighter dank der Hardware-Leistung überzeugen: Starke Animationen, zahlreiche Grafikeffekte und schön gezeichnete Hintergründe verwöhnen das Auge.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Tekken Tag Tournament

Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 120 DM | Namco/Sony | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Perfekte Steuerung, unglaubliche Spieltiefe, starke Animationen, keine PAL-Balken

Keine Geschwindigkeitsanpassung gegenüber der japanischen Version

„TTT" motiviert durch komplexe Kampftechniken und 34 Kämpfer über Monate

1

Text: Frank Glaser

eingetragene Markenzeichen, die Codemasters gehören. "Mike Tyson Boxing"™ und "Genius At Play"™ sind Codemasters Markenzeichen. "Mike Tyson"™ ist ein Markenzeichen der Mike Tyson. Das Bewertungs-Icon ist ein Markenzeichen der Interactive Digital Software Association. Alle anderen Markenzeichen und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

Zwischen Ryo (l.) und dem Blumenmädel Nozomi knistert es bald

Jung, frech und unverfroren: Held Ryo Hazuki will den Mord an seinem Vater rächen

Ratloser Held? Vielleicht hilft ein Besuch bei der Wahrsagerin...

Im hauseigenen Dojo trainiert Ryo seine Martial-Arts-Moves. Die kann er...

...oder Glück bringt weiter: Eine Cola gezogen und gleich einen Preis gewonnen!

...in der Kneipengegend von Dobuita auch gut brauchen – massig Gesindel!

Segas episches 70-Millionen-Mark-Projekt landet endlich auch in westlichen Gefilden.

Shenmue

INFO

Das Kampfsystem

Auch in „Shenmue" wird gekämpft: In so genannten **Quick Time Events** (QTE) laufen exzellent choreographierte und vorberechnete Martial-Arts-Kampfsequenzen ab, in denen von Dir lediglich verlangt wird, zum richtigen Zeitpunkt die eingeblendete Taste zu drücken.

Daneben gibt's aber auch freie Duelle, in denen sich Ryo mit „Virtua Fighter"-ähnlichen Moves gegen ganze Horden von lichtscheuem Pack zur Wehr setzt.

Um die Messer-Attacke abzuwehren, musst Du schnell nach links drücken

Gut trainiert? Gleich drei Rabauken warten auf eine kräftige Abreibung

Lan Di von der chinesischen Mafia hat Ryos Vater auf dem Gewissen

Ein Mammutprojekt! Bereits seit 1996 brodelte es in der Gerüchteküche: Segas Entwicklungsabteilung AM 2 arbeite unter der Leitung von Yu Suzuki („F355 Challenge") an etwas ganz Besonderem... Anfangs war von „Virtua Fighter RPG" die Rede, dann von „Project Berkeley". Vor einem Jahr lüftete man schließlich das Geheimnis: In Japan erschien Teil eins einer geplanten „Shenmue"-Trilogie.

Was steckt nun hinter diesem Mammutprojekt? Ist es ein Action-Adventure oder doch eher ein Kampfspiel? Diese Frage lässt sich nur so beantworten: „Shenmue" verkörpert von jedem dieser Genres etwas, ohne sich jedoch ganz in die entsprechende Schublade stecken zu lassen. Sega selbst kam auf die ebenso spektakuläre wie mysteriöse Bezeichnung F.R.E.E. (für Full Reactive Eyes Entertainment). **Detektivspiel mit Fight-Einschlag in der überragendsten virtuellen 3D-Umgebung, die je in einem Videospiel zu sehen war – das trifft des Pudels Kern wohl am besten.**

Die Geschichte beginnt mit dem Tod des Vaters von Ryo Hazuki. Vor den Augen des Teenagers wird er im Kampf von einem geheimnisvollen Unterweltboss wegen eines seltsamen Spiegels umgebracht. Wer dieser Kerl ist und was seine Motive sind – diese Fragen brennen Ryo auf den Fingernägeln.

Seine Nachforschungen startet Ryo in den nahe gelegenen japanischen Städten Sakuragaoka und Dobuita. Das Faszinierende: Die Welt in „Shenmue" lebt! Die Bewohner gehen ihren täglichen Aufgaben nach und öffnen

Das Intro

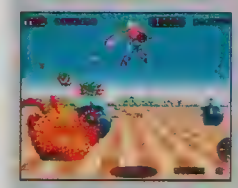
In der faszinierenden Einleitung muss Ryo mitansehen, wie sein Paps vom chinesischen Triadenboss Lan Di niedergestreckt wird

INFO

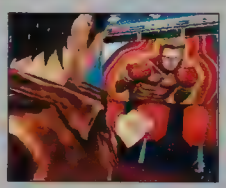
Vergnüge Dich in der Stadt!

Um sich die Zeit zwischen zwei Aktionen zu vertreiben, bietet die virtuelle Stadt Yokosuka eine Menge! So kann man in die You Arcade schlendern und für jeweils 100 Yen eine Runde an den Sega-Klassikern „Space Harrier" oder „Hang On" aus dem Jahr 1985 wagen.

In der rauchigen Jazz-Kneipe darf Ryo sich auf Wunsch an der Dart-Scheibe oder am Billardtisch üben. Keine schlechte Idee ist es zudem, an den beiden QTE-Automaten an der eigenen Reaktionszeit für die Duelle zu feilen. Aber aufgepasst: Von der Haushälterin gibt's jeden Tag nur wenig Taschengeld, das man nicht leichtfertig verjubeln sollte – schließlich wollen Busfahrten oder Ähnliches ebenfalls bezahlt werden...

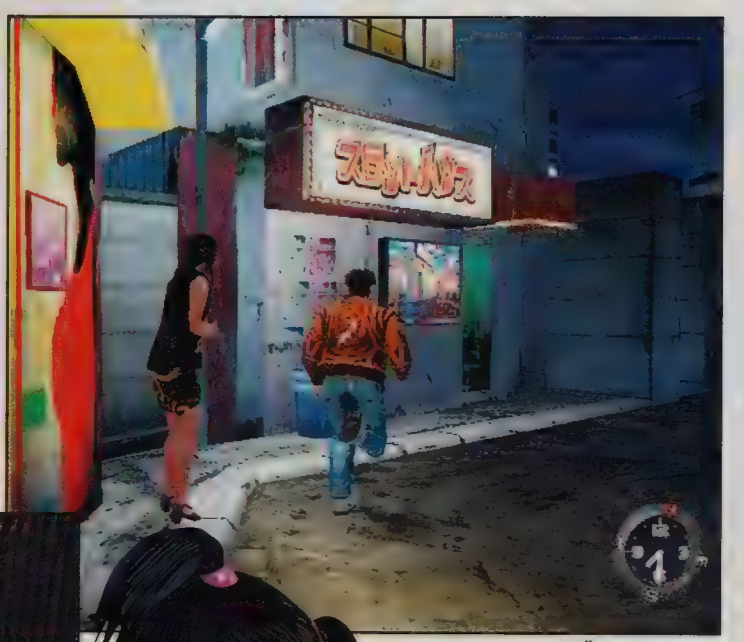


„Space Harrier" ist ein pfeilschneller 3D-Shooter

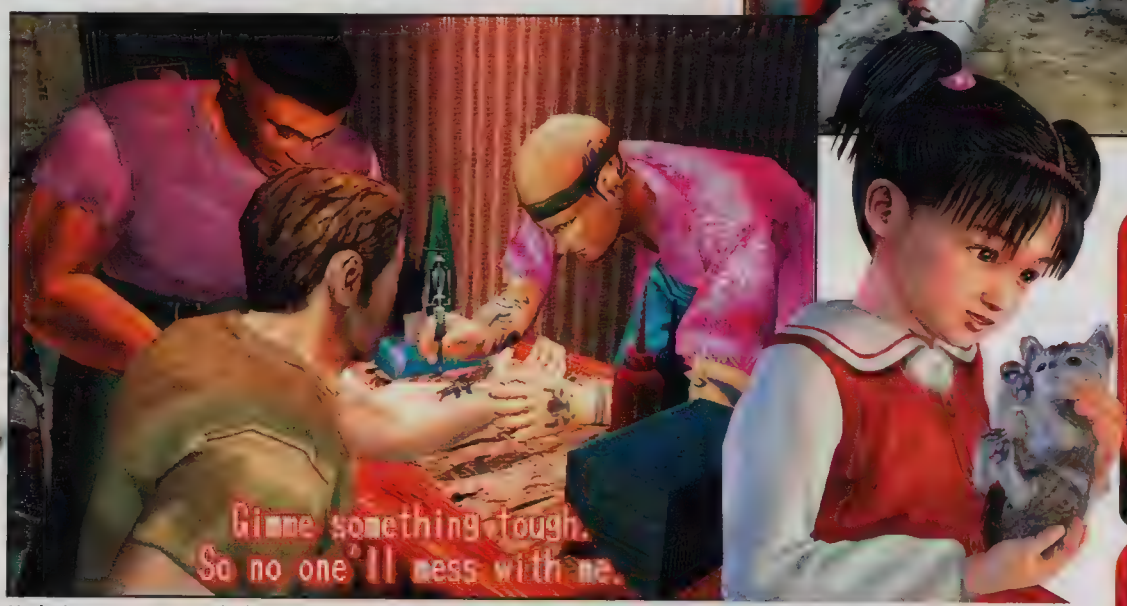


QTE-Automat: Reagiere auf die Schlagpolster!

Vor 15 Jahren ein echter Rennspiel-Hit: „Hang On"



Wunderschön: Die Übergänge von Tag zu Nacht vollziehen sich nahtlos



Nach einem neuen martialischen Tattoo denken die Schurken, Ryo hätte nun mehr Respekt vor ihnen. Doch Dein entschlossener Held lässt sich nicht einschüchtern

Füttere ihre Katze täglich – und Du gewinnst das Mädel als treue Freundin

Ryos erster schüchterner Versuch, mit der hübschen Nozomi (r.) anzubandeln

Um Ryo aus der Reserve zu locken, vergreift sich Gangster Charlie sogar an Kindern

Den miesen Charlie schnappt Ryo beim Tätowierer und quetscht ihn tüchtig aus

oder schließen ihre Geschäfte entsprechend der Uhrzeit am rechten unteren Bildschirmrand. Zudem sind sie je nach Laune mal ruhig, nett und hilfsbereit oder aber unfreundlich, aufbrausend und schroff. **Die hervorragenden Gesichtsmodelle und Animationen in der Nahaufnahme sowie das perfekte Schattenmodell hat die Videospielwelt noch nicht gesehen!** Nicht minder schön ändert sich zufällig das Wetter, und der Übergang von Tag zu Nacht vollzieht sich fast unmerklich.

Wenn Dein Held einmal nicht auf der Suche nach Infos von Pontius zu Pilatus geschickt wird, bietet sich eine Erkundungstour an: Quatsche nach Lust und Laune mit Leuten, trainiere Deine Fight-Techniken oder vertreib Dir die Zeit in der Spielhalle mit Arcade-Games von Sega (siehe Info-Kasten oben).

Dummerweise gibt es keinen Zeitbeschleuniger, wie man ihn zum Beispiel aus „Castlevania" auf dem Nintendo 64 kennt. So hätte man vermeiden können, dass der Held die Zeit bis zu einem Treffen im Tätowierstudio am nächsten Tag einfach totschlagen muss. Eine virtuelle Stunde im Spiel dauert schließlich in der Realität immerhin einige Minuten – und die können manchmal quälend lang sein. In den Kämpfen bleibt dagegen keine Zeit zum Trödeln.

Doch das sind Kleinigkeiten. „Shenmue" bietet ein so neuartiges und monumentales Erlebnis in einer faszinierenden virtuellen Welt, dass sich niemand dieses Game entgehen lassen sollte. Bei ungefähr 30 Stunden Netto-Spielzeit wirst Du zudem eine ganze Weile beschäftigt sein, bis der Abspann des Epos über den Bildschirm flimmert. **Schade nur, dass Sega aus Kostengründen eine Übersetzung ins Deutsche (Lokalisierung) gestrichen hat.** Nur wer gute Englischkenntnisse hat, schafft es, der tollen Story zu folgen, statt nur staunend in die Röhre zu glotzen.

PC PS PS2 N64 **DC** GBC E

Shenmue

Adventure-Rollenspiel für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 120 DM | AM2/Sega | 1 Spieler

- unterstützt VM, 60 Hz-Modus, VGA-Box

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Top-Grafik und Animationen, realistischer Tageszeitenwechsel, exzellente Sprecher

Nur englische Texte und Sprachausgabe, gelegentliche Slowdowns

Monumentales Adventure-Meisterwerk: Nie hat Detektiv spielen so viel Spaß gemacht!

1

Text: Ralph Karels

Disney

DONALD DUCK "Quack Attack"?!*

Als Endgegner mit im Spiel: Kater Karlo (r.) und die dicken Panzerknacker

Ist die geliebte Daisy in Gefahr, kennt Donald keine Gnade!

Um seine angebetete Daisy zu retten, reist Donald Duck von Entenhausen rund um den Globus. Hilf ihm, sonst bootet ihn Glückspilz Gustav aus!

Wird Donald von einem Gegner getroffen, rast er vor Wut (PS)

Dickste Luft in Entenhausen: Reporterin Daisy wird vor laufender Kamera entführt. Donald Duck und Gustav Gans verfolgen das Verbrechen am Bildschirm: Während Glückspilz Gustav gleich losdüst, holt sich Donald noch Rat vom Genie Daniel Düsentrieb.

Durch die Teleporter des Erfinders erreichst Du vier Welten, in denen Dich zahlreiche Levels erwarten. Du kannst die Abschnitte einer Welt in beliebiger Reihenfolge durchspielen. Erreichst Du viermal den Ausgang, schaltet sich der Weg zum jeweiligen Endgegner frei. Besiegst Du Panzerknacker und andere Comic-Schurken im Duell, öffnet Düsentrieb den Zugang zur nächsten Welt.

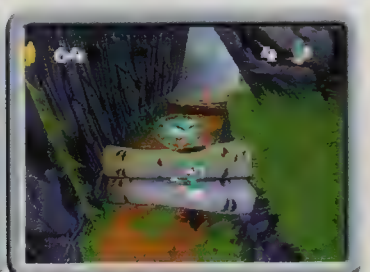
Mal springt Donald in klassischer Seitenansicht, mal läuft er wie „Crash Bandicoot" vor der Kamera her. Neben dem Faustschlag ist der Hinternhüpfer seine einzige Waffe. Durch doppelten Tastendruck schenkst Du ihm zudem einen Supersprung. Hoch hinaus katapultieren den Enterich Planen, Spinnweben und die dicken Bäuche schlafender Gesellen, während sich andere Plattformen plötzlich verdünnisieren. Vom Sturz ins Bodenlose abgesehen, überlebt Donald Zusammenstöße, die Berührung mit anderen Lebewesen versetzt ihn aber in Rage: Stößt der Zornige nun nochmals mit einem Tier zusammen, geht ein Entenleben flöten.

Ehrgeizige Spieler suchen in jedem Level Spielzeug, damit Donalds Neffen Tick, Trick und Track Geheimlevels öffnen. Überstehst Du die, darfst Du Gustav zum Wettrennen fordern. Der Gänserich glaubt nicht an seine Niederlage und lässt Preisgeld springen.

Angesichts des fairen Härtegrades und der beschwingten Grafik ist es schade, dass den Cartoon-Profis kein einziger neuer Gag einfiel. **So ist „Quack Attack" für junge Disney-Fans ein guter Genre-Einstieg, für Altmeister dagegen ein 0815-Abenteuer ohne Pep.**

Fies: Endgegner wie die Panzerknacker wechseln mehrmals die Taktik (N64)

Findet Donald das Spielzeug seiner Neffen, schalten sie einen Bonuslevel frei (N64)



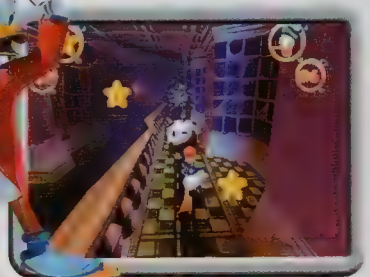
In den übersichtlichen Levels wurden fairerweise auch viele Extraleben versteckt (PS)

INFO

Ein seltener Gast...

Im Gegensatz zu Kollegen wie den Tiny Toons oder den Schlümpfen übernimmt Donald Duck nur selten die Hauptrolle in einem Videospiel: Seit 1995 hat er sich auf keiner Konsole mehr blicken lassen!

Donalds 16-Bit-Episoden **„Quackshot"** (im Bild) und **„Maui Mallard"** findet man heutzutage nur noch als Gebrauchtmodule auf eBay im Internet. Die beiden Mega-Drive-Klassiker enthalten ähnliche Gefahren und Situationen wie das neue Ubi-Soft-Spiel, scrollen aber noch brav in 2D.



Lecker: Sammelt Donald 100 goldene Sterne, gibt's ein Extraleben dazu (N64)

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Donald Duck Quack Attack

Jump&Run für Einsteiger

ca. 80/120 DM | Ubi Soft | 1 Spieler

- unterstützt: Controller Pak

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

Flotter und durchgehend fairer Spielablauf: Frust bleibt Donald ausnahmsweise erspart

Spärliche Gegneranimationen, nicht eine einzige neue Spielidee!

Professionell gemachtes Hüpfspiel, dem versteckte Gags und neuartige Extras fehlen

2

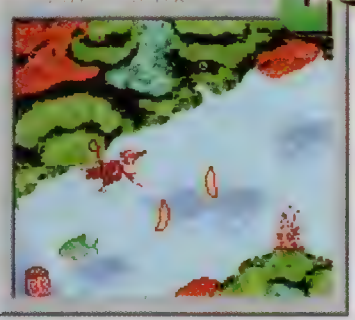
bereits getestet für GBC 1 / geplant für PS2, DC

Text: Winnie Forster

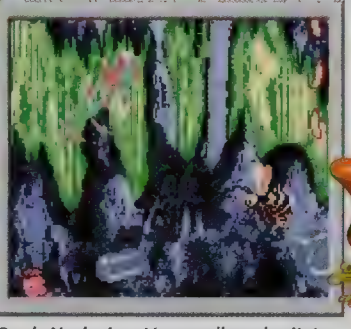
DONKEY KONG COUNTRY

Wer hat all die Bananen geklaut?

Der Klassiker kehrt zurück – macht „Donkey Kong Country“ auch heute noch Laune?



Selbst im Wasser wachsen Bananen, die Du im 100er-Pack gegen Extraleben tauschst



Quak: Nach einer Verwandlung besitzt Donkey Kong eine extreme Sprungkraft

Wenn Du magst, steuere Diddy

Legendär schwer: Neben den Minenfahrten sind auch alle anderen Abenteuer des Nintendo-Klassikers „Donkey Kong Country 2“ im Game-Boy-Remake enthalten!

Anfang der 90er Jahre war „Donkey Kong Country“ eine Sensation: Entwickler Rare hatte die Nintendo-Affen samt den abenteuerlichen Kulissen auf schweren Computern gerendert und dann auf 16-Bit-Format heruntergerechnet. Das Ergebnis war ein atemberaubendes Jump&Run mit plastischen 3D-Figuren, aber traditionellem 2D-Hintergrund.

Fürs Game-Boy-Remake strich Nintendo ein paar Farben, ließ den Spielablauf aber unangetastet: Donkey und sein Neffe tollen durch Urwald, Geisterschiff und Tempelruine, um den bösen Kremlins Bananen abzuluchsen. Hüpfend, an Lianen schwingend, in Tiergestalt galoppierend oder im rasenden Lore-Wage – die variablen Fortbewegungsarten unterscheiden „Donkey Kong Country“ von der Konkurrenz. Außerdem gibt's im Donkey-Land vieles zu entdecken. Lediglich „Mario“ ist eine Spur abwechslungsreicher.

Für Handheld-Verhältnisse ist die Grafik phänomenal. Dem Spiel merkt man die Jahre, die es auf dem Affenbuckel hat, nicht an. **Gegen dieses Remake wirken brandneue 3D-Hüpfereien wie „Donald Duck Quack Attack“ etwas einfallslos.**

Level für Level kämpfst Du Dich voran – Dein Fortschritt wird jederzeit gespeichert

PC PS PS2 N64 DC **GBC** D

Donkey Kong Country

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 DM | Rare/Nintendo | 1-2 Spieler

- unterstützt Link-Kabel, Drucker

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Schwungvolle Animationen, viele Geheimlevels, einfache Steuerung, Luxus-Grafik
- Einige Gefahren kannst Du auf dem Bildschirm nicht rechtzeitig erkennen

Affenstark: Jump&Run der Extraklasse mit vielen Gags, Abkürzungen und Extras

1

Text: Winnie Forster

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Mickey, Donald & Goofy im Rennanzug Rad an Rad!

Dank witzigem Story-Modus macht die Jagd auf Kater Karlo & Co. gleich viel mehr Spaß

Man sollte meinen, irgendwann sei es genug mit weiteren Aufgüssen der beliebten Fun-Racer im Stil von „Mario Kart“, „Crash Team Racing“, „Speed Freaks“ und wie sie alle heißen. Doch kaum ist dieses neue 256-MBit-Modul von Rare im Schacht versenkt, sprüht der Spielspaß erneut Funken: Erinnerungen an endlose „Diddy Kong Racing“-Sessions werden wach!

Dank Disney-Lizenz driftest Du mit Donald, Goofy & Co. im tief liegenden Gefährt durch 20 US-Metropolen, die nach und nach freigespielt werden müssen. Alle Kurse glänzen durch farbenfrohe Randbebauungen, unverkennbare Wahrzeichen wie das Space Needle in Seattle und typischen Disney-Charme in Form von urkomischen Animationen und flippiger Sprachausgabe.

Am Spielprinzip hat sich nicht besonders viel geändert. **Doch der motivierende Story-Modus unterhält den Solo-Spieler lange – für die heiß begehrten Gold- und Platin-Pokale in höheren Klassen heißt es geduldig üben.**

Die PS-Jagd auf Kater Karlo und die Panzerknacker und die zeitlos gute Spielbarkeit machen diesen Racer zu bester Unterhaltung für die ganze Familie.

Die Spielweise unterscheidet sich nicht wesentlich von „Diddy Kong Racing“

Wie bei Midways „San Francisco Rush 2“ geht's quer durch die USA

Viele Animationen wie dieses startende Shuttle sorgen für gute Disney-Laune

Da grinst er: Mickey sitzt der Konkurrenz im Nacken

Zum ersten Mal dürfen N64-Besitzer mit Daisy, Goofy & Co. um die Wette flitzen

PC PS PS2 **N64** DC GBC D

Mickey's Speedway USA

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | Rare/Nintendo | 1-4 Spieler

- unterstützt Rumble Pak, Batteriespeicher

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

- Witziges Rennspiel mit Disney-Charakteren, farbenfrohe Optik, 20 Strecken
- Unspektakulärer Vierspieler-Modus, altbekanntes Spielsystem

Wo Rare draufsteht, steckt Spielspaß drin: rasante Kart-Action mit feiner Disney-Note

1

Text: Ralph Karels

Mille Miglia

'the most stunning race in the world'

SCi

1000 MIGLIA

Stirling MOSS

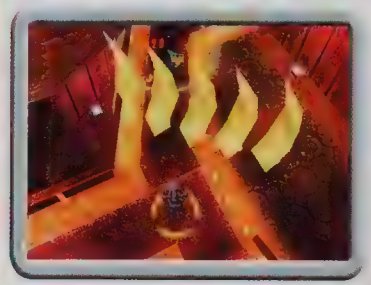
„Zelda" für Große: Das Psionik-Ass Cain rollt die Unterwelt der Zukunft auf – mit tonnenweise Zauberei und coolen Sprüchen.

Passend: Cain wird im Spiel von Kultrapper Ice T gesprochen

SANITY
AIKEN'S ARTIFACT

Der Kampf gegen die erste Oberzauberin entpuppt sich als äußerst knackig

Auf diesem Bildschirm legst Du Deine Magie auf entsprechende Tasten...



...um sie alsbald auszuprobieren – hier die nützliche Knochenwand „Wall of Bones"

Die Welt in 100 Jahren ist nicht wieder zu erkennen. Lange verborgene Bereiche des Gehirns wurden so weit erforscht, dass begabte Menschen ihr parapsychologisches Potenzial ausschöpfen können. Das große Problem der Behörden ist der Missbrauch dieser Psi-Kräfte durch Kriminelle. Der obercoole Afro-Amerikaner Cain gehört zu denen, die es im Auftrag der Regierung mit solchen machtgierigen Psionikern und Möchtegern-Weltbeherrschern aufnehmen müssen.

Du stapfst in der Haut des Helden, der mit der Stimme des Rappers Ice T spricht, durch Levels, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Zuverlässig erledigst Du Aufträge, kommst natürlich einer ultrabösen Verschwörung auf die Schliche und zauberst Dich dank herausragender geistiger Fähigkeiten durch ganze Feindscharen. Im Laufe des Spiels werden die Levels dabei immer größer, die Rätsel knackiger und Dein Zauberbuch immer dicker.

Wo zu Beginn erst mal nur die wunderschöne 3D-Grafik begeistert, kommt bald tiefgehender Spielspaß auf. Denn „Sanity" ist ein ausgewachsenes Action-Adventure voller interessanter Rätsel und taktisch anspruchsvoller Kämpfe – nicht leicht, aber spannend bis zum Schluss.

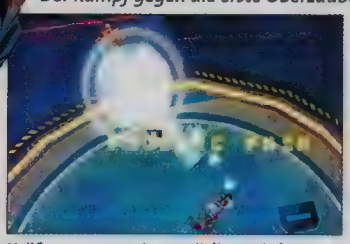
TiPPS

Cains Tutorial

„Es ist nicht leicht, ein Psionik-Gott zu sein, das sag ich Dir! Denk vor allem immer an eines, wenn Du mit mir unterwegs bist: **Speichere mich** auf die Festplatte – und das bitte nach jedem zweiten Schritt. Allzu schnell überschätzt Du meine Kräfte, ich büße dafür mit meinem Leben, und wer ist dann schuld, wenn wir den ganzen Kram nochmal drehen müssen? Du!

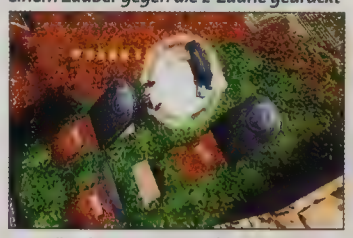
Als Nächstes bitte ich Dich, immer meine **Energie** im Auge zu behalten. Geht's mir dreckig, halte Abstand, attackiere mit Fernwaffen (etwa dem Feuerball) und hoffe, dass einer der Gebratenen ein paar Energie-Gläser fallen lässt.

Zu den zahllosen **Rätseln** sag ich nur eins: Lass mich mit den Leuten reden, benutz meinen Kopf und vor allem meine Psi-Fähigkeiten. Mit meiner starken Gabe, Gedanken zu lesen, und mit dem ‚Psionic Push' kann ich echt viel regeln!"



Kräfte messen: Dieser Bösling wird mit einem Zauber gegen die E-Zäune gedrückt

In diesem Labyrinth hat Cain mit Kugeln und fiesen Wand-Messern zu kämpfen



Des Rätsels Lösung: Wer die Grabsteine richtig legt, erhält einen Schlüssel

Die Scheibe dreht sich. Cain muss zugleich Ziele treffen und Messern ausweichen

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Sanity: Aiken's Artifact

Action-Adventure für Fortgeschrittene u. Profis

ca. 80 DM | Monolith/Fox | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, 400 MB HD, GeForce2

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Effektvolle Grafik, super Sprachausgabe mit Ice T, klasse Rätsel, sehr groß

Stellenweise sehr schwere Kämpfe, hakelige Steuerung

Packendes, aber nicht ganz leichtes Endzeit-Action-Adventure mit tollen Rätseln

2

Text: Knut Gollert

www.teamtiger.de

AB INS NETZ!

MIT TIGERSTARKEN STICKERN

FROSTIES TeamTiger

Cool drauf und schnell drin: Hol dir die **10 lässigen Sticker** zum Sammeln, mach ein cooles **TeamTiger-Actionfoto** mit deinen Freunden und dann geht's ab – ins Internet. Einfach anmelden, schon bekommt ihr eure **eigene Homepage!** Und jetzt der Hammer: Alle TeamTiger-Mitglieder wählen jeden Monat die besten Fotos. Wenn ihr dabei seid, gewinnt ihr **fette Preise!** Die Sticker und noch mehr Infos gibt's jetzt in allen **FROSTIES**- und **CHOCOS**-Packungen und unter **www.teamtiger.de**

Kellogg's

® Kellogg Company, USA © 2000 Kellogg Company

Oops, I did it again: Die Eishockey-Neuauflage „NHL 2001" gerät zum wahren Freudenfest.

Ein Spiel zum Heulen. Pässe gehen ins Nirgendwo, das Publikum pfeift, die Welt ist schlecht. Doch dann gelingt Dir ein fester Schuss aufs Tor. Die Fans wachen auf und Dein Team scheint neuen Rückenwind zu haben – keine Einbildung, denn Moral und Schwung wirken sich bei „NHL 2001" wirklich aufs Spiel aus. Mit Checks und Schüssen treibst Du den Momentum-Anzeigebalken voran, und Deine Jungs gewinnen an Torgefährlichkeit.

Dank solcher Verbesserungen freut man sich auch im zehnten Jahr wieder aufs neue „NHL". **Die Steuerung beim jüngsten Eishockey-Spross gleicht der des Vorgängers, doch wurde das Spielprinzip nahezu perfektioniert.** Die gereifte Computerintelligenz beschert hart umkämpfte und torreiche Partien. Vier Härtegrade und 30 unterschiedlich gute NHL-Mannschaften bieten für jeden die richtige Herausforderung.

Simulations-Fans verziehen gern die Schnute wegen der turbulenten Holterdipolter-Action in „NHL". Doch die neue Version ist zum individuellen Tuning freigegeben. Wem die Pässe zu leicht sind oder die Abpraller zu häufig, der fummelt einfach an den entsprechenden Reglern. PC-Spieler wählen aus über einem Dutzend einstellbarer Parameter, bei der Playstation kannst Du leider nur die Geschwindigkeit ändern.

Auf den Konsolen gibt es einen zusätzlichen Pass-Modus. Hier ist wie bei „NBA Live" jedem Teamkollegen ein fester Feuerknopf zugeordnet. Indem Du Aufgaben wie „15 Schüsse in einem Drittel abfeuern" meisterst, kannst Du außerdem Bonuspunkte für selbst gemachte Spieler verdienen.

Grafisch beschert die Playstation zwar ein erfreulich schnelles, aber nicht sonderlich schönes Spielerlebnis. Auf dem PC und der PS2 sehen die Eis-Heroen dagegen zum Ablecken gut aus. **Bei entsprechender Hardware kannst Du auf dem PC zudem die Auflösungen hochdrehen, bis der grafische Zuckerguss förmlich aus dem Monitor läuft.**

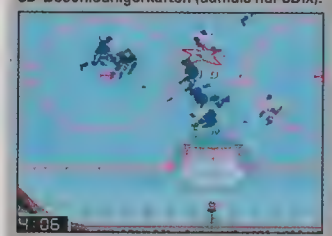
Wenn zwei Spieler dermaßen aneinander rumsen, folgt garantiert eine Keilerei (PS2)

INFO

Happy Birthday

Die Eishockey-Serie von EA Sports hat ein Jahrzehnt auf dem Buckel. 1991 erschien das erste **„NHL Hockey"** für Segas Mega Drive (siehe Bild). Weitere Meilensteine:

- **„NHL 93"**: Realistische Spielernamen, Umsetzung fürs Super Nintendo.
- **„NHL 94"**: Erstmals für Sega-CD und PC (der Beginn einer langen Freundschaft).
- **„NHL 96"**: 3D-Grafikrevolution auf PC. Unzählige Sprites werden arbeitslos.
- **„NHL 98"**: Die PC-Version unterstützt 3D-Beschleunigerkarten (damals nur 3Dfx).



Früher gab's noch keine Polygone...

Tooor! Der deutsche Stürmer setzt sich gegen die finnische Verteidigung durch (PS2)

Angstschweiß perlt hinter der Torwart-Maske, wenn der Stürmer zum Schuss ansetzt (PC)

Beim Schlagschuss zeigt Dir eine Balkenanzeige die gesammelte Ausholkraft (PS)

Glanzparade: Die Toronto Maple Leafs setzen Minnesota unter Druck (PC)

Das Tor der Vancouver Canucks wird in der Wiederholung ins rechte Licht gerückt (PS)

PC PS PS2 N64 DC GBC D

NHL 2001

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 80/90/120 DM | EA Sports | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 200 MMX, 32 MB RAM, Windows 95/98, 100 MB HD, D3D-Karte.
Empf.: Pentium III, 64 MB RAM, 400 MB HD

Grafik 1 Sound 2 Dauerspaß 1

Schön, schnell und spaßig, tolle Atmosphäre, einstellbarer Spielablauf

Computer hat viel Weitschuss-Glück, PC-Online-Modus wackelig

PC und PS2: Faszinierendes Eishockey-Spektakel, das sich so gut spielt, wie es aussieht

1

• unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 3 Sound 2 Dauerspaß 1

Playstation: Nicht so schön und flexibel, aber ein packendes, rasantes Action-Sportspiel

1

Text: Heinrich Lenhardt

Willkommen im Naturschutzgebiet.

Endlich hat die Ruhe ein Ende. Mit dem Brunftschrei eines 8-Zylinder Hubraumriesens bringst Du wieder Leben in den Wald. Bleifuss Offroad bietet echtes Offroad-Fahrgefühl bis in kleinste Detail, mit lizenzierten Fahrzeugen und realistischer Fahrphysik bei unterschiedlichsten Wetterbedingungen. Spaßbremser und Samstagsautowäscher nehmt euch in Acht - hier geht es wild und dreckig zu!

BLEIFUSS
OFFROAD

CHANNEL 42 CLEVER'S

TOYOTA RAPA Jeep Mercedes-Benz LAND ROVER MITSUBISHI MOTORS

Rat mal, wer zum Essen kommt: Die örtliche Mafia erpresst Schutzgeld von Dir

Vom Hobbykoch zum Pizzapaten: Software 2000 bietet eine schmackhafte Wirtschaftssimulation, die auch Profis ausreichend fordert.

Pizza connection 2

TiPPS

Die kleine Kochschule

- Du startest Deine Karriere mit nur einer kleinen Auswahl an klassischen Pizzen. Deshalb solltest Du möglichst bald Spezialrezepte für die einzelnen Kundengruppen entwickeln. Schau Dir auf den Infobildschirmen die Lieblingszutaten Deiner Klientel an und probier dann verschiedene Rezepte aus.
- Bau möglichst bald ein Hauptquartier, stell dort ein paar Wachen ein und schick sie in Deine Filialen. Auf diese Weise bist Du vor Sabotageaktionen der Computergegner geschützt.
- Achte darauf, dass immer genug Bedienungen und Lieferboten in Deinen Restaurants arbeiten. Unzufriedene Kunden, die zu lange warten müssen, sind Gift fürs Geschäft.
- Werbung wirkt Wunder. Such Dir eine häufig benutzte Straße aus und schalte dort Werbung. Das ist zwar teuer, wirkt sich aber sehr positiv auf die Kundenzahlen aus.

Kein Pizza-Express: Deine Kunden warten zu lange auf ihre Bestellung

Am Belag scheiden sich die Geister: Der eine liebt seine Pizza klassisch schlicht mit Käse und Tomaten, während sie anderen gar nicht ausgefallen genug sein kann. Akademiker mögen die vegetarische Variante, Malocher hauen ihr Gebiss am liebsten in Berge von Salami, Schinken und Schweinehack. Egal was den Gaumen Deiner Kunden kitzelt, Du musst alle Geschmäcker zufrieden stellen.

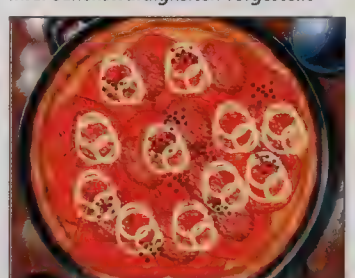
Die Aufgabenstellung kommt Dir bekannt vor? Kein Wunder, „Pizza Connection 2" ist der direkte Nachfolger von Software 2000s Schlemmerprogramm „Pizza Syndicate". Am reizvollen Spielprinzip hat sich nur wenig geändert. Wieder bastelst Du mit knapper Barschaft auf dem Konto an einem weltumspannenden Hefeteig-Imperium. Mit der richtigen Planung baust Du Deine erste Kummerbude zu einem schicken Italo-Restaurant aus und lockst die Kundschaft durch gelungene Werbung an. Auch das neue „Pizza"-Programm bietet Handlungsvielfalt satt. So kannst Du die Einrichtung Deiner Restaurants den Wünschen der Gäste anpassen und neue Rezepte entwickeln. **Kriminelle Energien werden durch Kontakte mit der örtlichen Mafia ausgelebt.**

„Pizza Connection 2" ist besonders optisch und akustisch kräftig nachgewürzt. In den zehn ansehnlichen Auswahlstädten wuseln putzige Einwohner und parlieren in ihrer jeweiligen Heimatsprache. **Der Soundtrack ist lecker durchkomponiert, die Übersicht wird durch drei erhellende Zoomstufen gewahrt.** Die undurchsichtige Icon-Vielfalt des Vorgängers ist logisch zusammengefassten Steuermenüs gewichen. Ein leider etwas zu kurz geratenes Tutorial erklärt die wichtigsten Spielmöglichkeiten – das eingehende Studium der schriftlichen Anleitung bleibt deshalb auch weiterhin oberste Pizzabäcker-Pflicht.

Lässt Du Dir davon nicht den Appetit verderben, erwartet Dich ein erstaunlich flexibles und detailreiches Spiel. Bei Wirtschaftsneulingen dürfte sich aber, besonders im Missions-Modus, weiterhin leichtes Magendrücken wegen Überforderung einstellen.

Pizza in Berlin: Jede Stadt wird mit einer ihrer Sehenswürdigkeiten vorgestellt

Freunde der Bilanz bekommen bunte und ausführliche Statistiken serviert



Hallo Mundgeruch: Salami- und Zwiebelpizza mögen trotzdem fast alle

Nur für Kenner: An Grille und Klapperschlange scheiden sich die Geister

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Pizza Connection 2

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Software 2000 | 1 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95/98, 265 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95/98, 450 MB HD

Grafik 2 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Bekömmliche Spielsteuerung, leckere Grafik, Soundtrack für Genießer

Harte Missionen, kein Multiplayer-Modus, hohe Hardware-Anforderungen

Gehaltvoll schwere Pizzabäckerei mit vielen guten Designzutaten und Spielgags

2

Text: Volker Weitz

Typisch „Ridge Racer": Die Entwickler haben alle benutzten Automodelle frei erfunden

Mit dem Playstation-Start begann vor fünf Jahren auch die „Ridge Racer"-Ära. Kann Teil fünf auf Sonys neuer Konsole den Kult fortsetzen?

RIDGE RACER V

Im Time Trial fährst Du gegen die Bestzeit – da bleibt praktisch kein Blick für die recht hübsche Hafenstadt

Der Start ist das Ziel: Jede Strecke musst Du im Lauf der Grand-Prix-Serie auch in umgekehrter Richtung erobern

In der tollen Wiederholung kannst Du gemütlich die Rennen bestaunen. Vier Perspektiven stehen zur Wahl

Gewinnst Du einen Grand Prix, gibt's als Belohnung den gefahrenen Wagen

Knackig: Im Battle-Royal-Modus fährst Du gegen alle vier Duel-Autos auf einmal

Fast so sicher wie das Amen in der Kirche: Auch in diesem Jahr vollzieht die Namco-Crew mit ihrer Highspeed-Raserei das gewohnte Update-Ritual. Die Anzahl der Strecken und Autos sowie die Präsentation unterscheiden sich wieder beträchtlich vom Vorgänger – das einzigartige Fahrgefühl blieb nahezu unverändert.

In „Ridge Racer V" wählst Du zu Beginn Deiner Karriere einen von sechs Boliden aus, damit startest Du bei einem Grand Prix. Die 13 Gegner sind gut auf der Strecke verteilt und machen die Raserei bis zum Finish spannend. **Mit jedem Sieg schaltest Du neue Autos, Modi oder Strecken frei. Die erspielten Wagen lassen sich im Design-Modus nach Belieben verändern.**

Neben dem Grand Prix in verschiedenen Leistungsklassen und Härtegraden weiß die Duel-Variante zu überzeugen: Hast Du im Time-Trial-Modus die Rekorde der Duel-Fahrer unterboten, fordern sie Dich zum Zweikampf heraus – Fehler darfst Du Dir hier keine erlauben!

Wie bei den früheren Vertretern der „Ridge Racer"-Serie ist das Streckendesign äußerst gut gelungen. Mit fortgeschrittenem Können erlebt man so einen regelrechten Geschwindigkeitsrausch. Dazu trägt auch die ruckelfreie Grafik einiges bei. **Nur haben es die Namco-Leute leider versäumt, pünktlich zum Europa-Start die unschönen Treppeneffekte zu beseitigen.** Dennoch lebt mit dem fünften „Ridge Racer" der Kult weiter und bietet dank vieler Zusatzelemente ungebremsten Spaß.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Ridge Racer V

Rennspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 110 DM | Namco/Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt Dual Shock, neGcon

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 2

Tolles Fahrgefühl, astreine Steuerung, viele Extras, gelungene Präsentation

Starker Nebel im Zweispieler-Modus, PAL-Balken, störende Treppeneffekte

Trotz einiger Grafikmängel ein gelungener Start in die neue Konsolengeneration

2

Text: Frank Glaser

TiPPS

Die versteckten Modi

Extra-Grand-Prix
Gewinne den Standard Grand Prix.

Maximum-Grand-Prix
Gewinne alle Extra-GPs im Hard-Modus.

Time Trial
Gewinne den Standard Grand Prix.

Free Run
Gewinne den Standard Grand Prix.

Duel
Schlage die Zeiten eines Duel-Fahrers.

Battle Royal
Gewinne im Duel-Modus gegen alle Fahrer.

99 Trial
Gewinne den Battle-Royal-Modus.

Pac-Man
Lege mehr als 3.000 Kilometer zurück.

EILER & RIEMEI

Microsoft

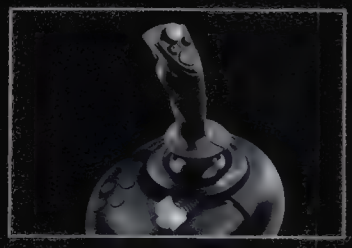
DA IST DAS SCHWEIN.
1.000 FUSS VOR MIR.

»DU HAST SIE NICHT UMSONST UMGEBRACHT!«,
BRÜLLE ICH IN DIE WEITE DES ALLS.
ICH GEBE GAS. MIR WIRD HEISS.
JEDE EINZELNE ADER POCHT.
IST ES ADRENALIN, WAS DURCH MEIN GEHIRN RAUSCHT?
MAGIE, DIE MICH SO GENAU ZIELEN LÄSST?
DIE MICH SO KALTBLÜTIG ABDRÜCKEN LÄSST?
EGAL. VIELLEICHT IST ES AUCH EINFACH MEIN

[redacted] SIDEWINDER FORCE FEEDBACK II.

Der neue SideWinder Force Feedback 2: das präzise Kraftpaket für Profi-Gamer. Das optimierte Force-Feedback-System mit bis zu 30 % stärkeren Kräften überträgt selbst feinste Kraftnuancen blitzschnell. Ein spürbar realistischeres Spielgefühl und fantastische Effekte in mehr als 200 kompatiblen Spielen werden Sie kräftig zittern lassen.

www.microsoft.com/sidewinder



Microsoft SideWinder GAME CONTROLLERS

Weitere Microsoft SideWinder-Controller sind im Fachhandel erhältlich.

Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

MSR
METROPOLIS STREET RACER

Ein brillantes Rennspiel zu entwickeln ist eine Sache. Ein ungewöhnliches eine andere. „MSR" ist beides.

Der schnittige Opel Speedster ist das neuste Modell im Teilnehmerfeld

Fehlerlose Optik: Kein Nebel stört den Blick auf die gigantischen Hochhäuser

Auf und nieder: San Francisco gefällt durch eine originalgetreue Streckenführung

Wey Hey! Durch riskantes Fahren in den Kurven kannst Du Style-Punkte verdienen

Neo-Tokio: Nachts erhellen schrille Farben die Kurse der fernöstlichen Metropole

Französisches Duell auf englischem Boden: Renault Clio V6 gegen Renault Spider (r.)

INFO

Die will ich fahren!

Rund 50 Modelle von 15 Herstellern wurden für „MSR" lizenziert. Hier eine Auswahl der bekanntesten Marken:

Alfa Romeo
- Alfa 156 2.5 V6
- GTV 3.0 V6
- Spider 2.0

Audi
- TT Roadster 1.8T
- A3 1.8T Quattro S3

Fiat
- Barchetta
- Coupé 2.0 20V

Mazda
- MX-5
- Roadster
- RX-7

Mercedes
- SL 320
- SLK

Mitsubishi
- GTO Twin Turbo
- Lancer Evolution VI

Nissan
- Silvia Spec-R Aero
- Fairlady Z 300ZX

Opel
- Speedster
- Astra Coupé

Peugeot
- 206 2.0 GTi
- 306 GTi-6
- 406 Coupé

Renault
- Mégane Coupé
- Spider
- Sport Clio V6 24V

Rover
- MGR
- MGF 1.8i VVC

Toyota
- Celica GT
- MR-2 GT

Ab ins Grüne: Mit dem sportlichen Audi S3 geht's durch den Londoner Hyde-Park

Ist es denn zu fassen? In der letzten Kurve vor der Zielgeraden tippst Du zu schwach auf die Bremse und Dein Wagen kracht gegen die Streckenbegrenzung. Im nächsten Augenblick zieht die Konkurrenz an Dir vorbei und verweist Dich auf die Plätze.

Fehler verzeiht „MSR" keine – und dennoch bleibt Dein Gamepad von frustrierten Beißattacken verschont. Zu verdanken ist das vor allem der tadellosen Steuerung. Selten gab Dir ein Arcade-Racer mehr Kontrolle über Deinen virtuellen Boliden. Schon nach wenigen Trainingsrunden lässt sich der Wagen nahezu schadenfrei über einen Kurs lenken. Für Übung und Langzeitmotivation gleichermaßen sorgt der „Street Racer"-Modus. In 25 Kapiteln warten je zehn Wettbewerbe, wie Zeitrennen oder Meisterschaftsläufe. **Und da Gas geben keine Kunst ist, steht nicht nur die Streckenzeit im Mittelpunkt. Auch Dein Fahrstil wird bewertet und gegebenenfalls mit einem Style-Bonus belohnt.**

Auf diese Weise scheffelst Du genügend Punkte (Kudos genannt), um Zugang zu weiteren Kapiteln zu erhalten oder um zusätzliche Autos freizuspielen – eine langwierige Angelegenheit, die ehrgeizige Fahrer Wochen über Wochen an ihre Konsole fesselt. Nur Gelegenheitsspieler sind etwas benachteiligt, da zu Beginn nur wenige Fahrzeuge zur Auswahl stehen.

Die Rennen finden in London, Tokio und San Francisco statt. Alle Städte wurden in großen Teilen detailliert nachgebaut und bieten jeweils an die 90 Kurse! Aus dem Autoradio tönen Japan-Pop-, Hardrock- oder Country-Stücke, passend zu jedem Ort. Zudem unterbrechen Moderationen und Jingles in der jeweiligen Landessprache die teilweise ohrwurmverdächtige Musik.

Wegweisend ist die Nutzung der VM und des Internets. Bestzeiten und Spielstände angleichen oder herunterladen geht problemlos. Für Mehrspieler-Freunde interessant: Meisterschaften können zu zweit bestritten und jederzeit gespeichert werden.

PC PS PS2 N64 **DC** GBC E/D

Metropolis Street Racer

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 90 DM | Bizarre Creations/Sega | 1-2 Spieler

- unterstützt VM, 60-Hz-Modus, Rumble Pack

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Perfekter VM-Support, über 260 Kurse, Internet-Option, eingängige Steuerung

Wetter-Effekte teilweise etwas fad, kein Schadensmodell

Perfektion auf vier Rädern: „MSR" zeigt, wie realistisch ein Arcade-Racer sein kann

1

Text: Michael Stapf

Der neue MAGIX music maker generation 6

Music + Video Creation für PC und Internet

DM/SFR 99,– öS 699,–
(unverbindl. Preisempfehlung)

"Meine Musik, mein Video, meine Welt und alles per Klick ins Internet"

- 48 Stereo-Spuren für Musik und Video
- Karaoke-Funktion
- 6 virtuelle Instrumente
- Echtzeit-Effekte für Sounds und Videos
- Sound + Video-Download, Internet-Session, Web Publishing
- 2.100 Sounds und Videofilme auf 3 CDs

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rotherstraße 19, 10245 Berlin, Fon: 0180/4899999
www.magix.com

MAGIX

ready to explore

CRASH BASH

Vom Jump&Run-Helden zur Kult-Figur: „Crash Bash" ist der letzte Playstation-Auftritt des Nasenbeutlers

Crash und Freundin Coco (l.) kämpfen gegen alle bekannten Fieslinge der Jump&Run-Serie

Im spannenden Turnier-Modus werden alle Einzelsiege zusammengezählt

„Crate Crush": Wirf Deinen Gegnern Kisten und TNT-Boxen um die Ohren

Kurzer Rückblick: Vor etwas mehr als vier Jahren erblickte „Crash Bandicoot" das Licht der 32-Bit-Welt. Prompt wurde der rote Nasenbeutler zum Hauptdarsteller der erfolgreichsten 3D-Jump&Run-Serie der Gegenwart. Bis heute wanderten weltweit an die 10 Millionen Exemplare über die Ladentische. Mit dem 1999 erschienenen „Crash Team Racing" sollten eigentlich die 32-Bit-Tage des quirligen Helden gezählt sein. Doch weit gefehlt: Crash meldet sich zurück zum ultimativen Wettstreit. Im Gepäck hat er alle bekannten Charaktere der Serie, von Freundin Coco bis zum verrückten Professor Neo Cortex.

Wie das schweißtreibende „Mario Party" ist „Crash Bash" eine Sammlung verschiedener Minispiele. **Allerdings werden Dir hier keine Knopf-Gehämmer-Orgien abverlangt – vielmehr stehen Geschick und Reaktionsvermögen im Mittelpunkt.**

Sieben Szenarios gibt es zu entdecken: Bei der Kugel-Abprall-Variante „Ballistix" haben sich die Entwickler sichtlich vom Klassiker „Pong" inspirieren lassen. Auch die Idee hinter „Polar Push" ist nicht wirklich neu. Hier reitet die lustige Truppe mit Eisbären unterm Sattel auf einer Plattform, und jeder versucht die anderen in den Abgrund zu stoßen. Mit weiteren Spielen wie „Tank Wars", „Crate Crush" oder „Crash Dash" ist sicherlich für genügend Abwechslung gesorgt – zudem gibt es pro Level vier verschiedene Varianten. Diese unterscheiden sich durch leichte Änderungen der Regeln sowie zusätzliche Fähigkeiten oder Gegenstände, die der Spieler einsetzen kann.

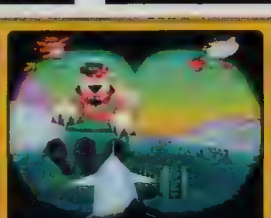
Wer im Turnier- oder Kampfmodus auch in den Genuss der übrigen Szenarien kommen will, sollte zuvor den Abenteuer-Modus meistern: Mit einem der acht Charaktere musst Du Dich in vier Warp-Zones bis zum jeweiligen Endgegner durchkämpfen. Wer alle Minispiele inklusive einiger Spezialherausforderungen sowie die Obermotze abfertigt, den erwartet noch eine fünfte Bonus-Zone.

Zocker, die sich vor einem gewissen Zufallsfaktor nicht abschrecken lassen, werden eine Menge Spaß haben. **Zwar zerrt der äußerst zufällige und oft sehr knappe Ausgang der Wettbewerbe an den Nerven – doch Durchbeißen lohnt sich: „Crash Bash" bietet spannende Unterhaltung!**

Im „Medieval Mayhem" müssen farbige Ballons zum Platzen gebracht werden

Ballern und Minen legen – „Tank Wars" ist eine der schwersten Spielvarianten

Papu Papu ist der erste Endgegner: Bewirf ihn mit allem, was greifbar ist


In Zone zwei nimmst Du Bearminator mit dicken Raketen ins Visier

Mit einem Panzer mischst Du die zwei Gegner der dritten Zone auf

Der Endkampf: Nach einer 3D-Flugsequenz folgt eine Runde „Ballistix"

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Crash Bash

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 80 DM | Eurocom/Sony | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Memory Card

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 2

Kunterbunte und fehlerfreie Grafik, zu jeder Stage passende Musikbegleitung

Zufallsfaktor. Glück entscheidet oft den Ausgang der Herausforderungen

Crash lässt's krachen: Spannende Wettkampf-Sammlung, die schnell für graue Haare sorgt

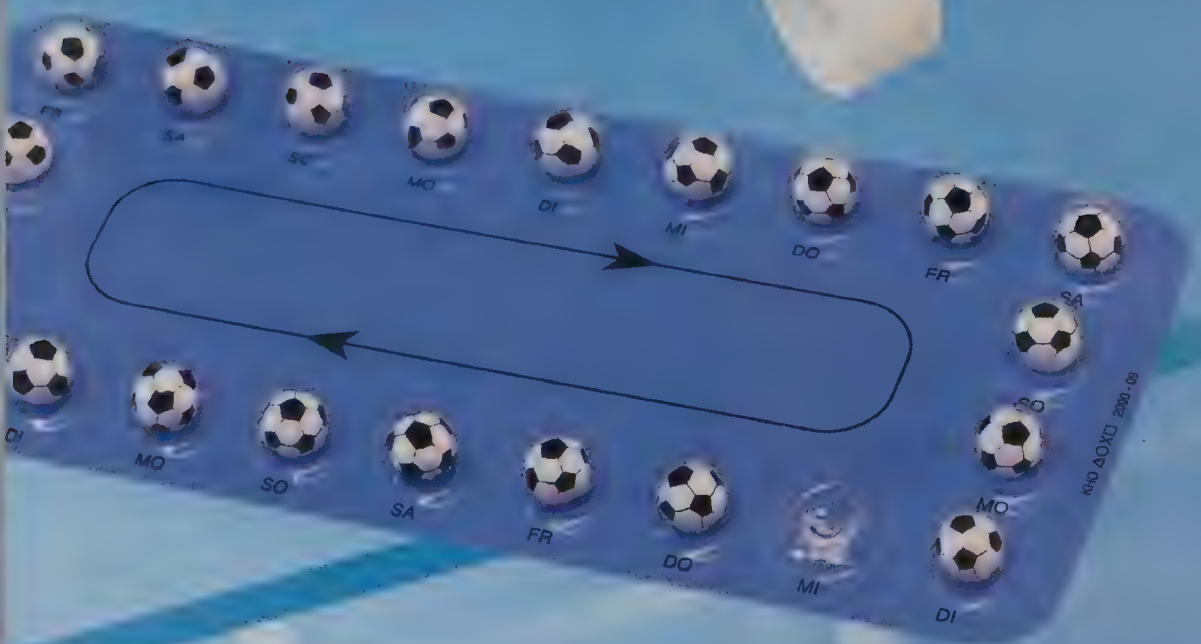
2

Text: Michael Stapf

DIE PILLE FÜR DEN MANN.

Das sicherste Verhütungsmittel der Welt ist rund, aus Leder und wird deinen Hormonhaushalt ordentlich durcheinander bringen: Fußball Live 2 ist da. Der ultimative Kick für jeden Ballverrückten, mit den besten Teams, Ligen und Turnieren der Welt. Jetzt mit vielen verbesserten Features und authentisch-historischen Mannschaften aus den 50er, 60er und 70er Jahren. Sei dein eigener Fußballgott und schenk deiner Freundin ein Kino-Abo.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.DE.scee.com



TBWA FRANKFURT

PlayStation®
IT'S NOT A GAME

© 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. The name and brands of FIFPro and its Member Associations are trademarks of FIFPro and/or its Member Associations. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Union. and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. Developed and published by Sony Computer Entertainment.

Unzertrennlich: „Gifty" und sein Zauberstab

Gifty

Der außerirdische Wicht Gifty ist Cryos neues Aushängeschild und rettet in seinem ersten Abenteuer eine Prinzessin und sieben Gartenzwerge.

Der Held ist klein, rot und keine Schönheit: Gifty stammt nicht von unserer Erde. Er steht bei einem Spielentwicklungslabor unter Vertrag und muss sich durch ein Produkt beißen, an dem alle seine Kollegen gescheitert sind. Der Wicht steckt zum ersten Mal in einem Computerspiel und hat gleich eine knackige Aufgabe: die wunderhübsche Lolita retten und mit ihr sieben Gartenzwerge.

Der großäugige Tollpatsch macht sich auf, zehn Levels zu erforschen. In jedem Level gilt es, entweder einen Zwerg oder den Ausgang zu finden. **Dabei durchquert Gifty kaum einen Raum, in dem es kein Rätsel zu lösen gilt. Die meisten Puzzles bestehen aus witzigen Licht/Schatten-Aufgaben.**

Fast alle Feinde, denen das rote Teufelchen begegnet, sind schon bei der kleinsten Berührung tödlich. So muss sich Gifty jedes Mal aufs Neue Gedanken machen, wie man diesen Gegnern am besten aus dem Weg geht.

Netterweise kann der Wicht seinen Stab mit verschieden farbiger Magie aufladen, die ihn in vielen Situationen weiterbringt. Mit der Licht-Magie kann Dein Angsthase etwa dunkle Räume durchqueren oder Lichtwesen jagen, die nur im Schatten leben können. In schweren Fällen greift er zur Schattenkanone, die alle Ziele einfriert, deren Schatten getroffen wird.

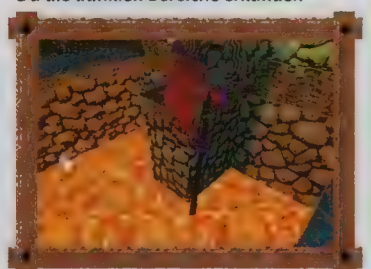
Diese Vielzahl toller Ideen und die stellenweise wunderschöne 3D-Grafik fesseln unglaublich lange. Der Schwierigkeitsgrad frustriert aber selbst geübte Spieler spätestens ab Level 4. Da helfen auch die viel zu rar gesäten Extra-Leben nichts. Einsteiger ärgern sich zu schnell puterrot.

Das Spiel steckt voller Spiele: Hinterm Fenster entdeckt Gifty Laras frisch gewaschene Klamotten

Kleinere Angreifer erledigt Dein Held mit einem gezielten Stockschlag

Nur mit Hilfe der Licht-Magie kannst Du die dunklen Bereiche erkunden

Auwei: Solch schwierige Hüpfeinlagen stehen auf der Tagesordnung



Dank seines Stöckchens macht Gifty richtig weite Supersprünge

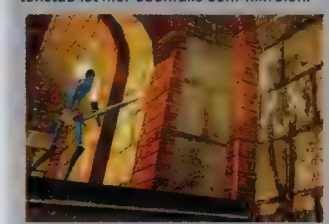
Spieletester: Einer von Giftys Kollegen

Die beleibte Chefin (r.) schickt Gifty (l.) auf die Suche nach Lolita und in Todesgefahr

TiPPS

Licht und Schatten

Beides spielt in „Gifty" eine herausragende Rolle: So kannst Du zum Beispiel alle Objekte, die einen Schatten werfen, mit der Schattenkanone einfrieren. Übermächtige Licht- oder Schattengeister werden neutralisiert, indem Du sie in den Schatten oder ins Licht drängst. Ein magisch aufgeladener Leucht- oder Schattenstab ist hier ebenfalls sehr hilfreich.



Feuer! Dieser Ritter wird eingefroren

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Gifty

Action-Adventure für Profis

ca. 80 DM	Cryo	1 Spieler

Min.: Pentium II, 32 MB RAM, Win 95, 2 MB HD, 3D-Karte *Empf.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 95, 2 MB HD, GeForce2

Grafik	Sound	Dauerspaß
2	3	2

Sehr interessante Licht/Schatten-Rätsel, korrekte Steuerung, schöne Grafik

Besonders in späteren Levels unfair schwer, wenig Abwechslung

Optisch ansprechendes Rätselraten für frustfeste Hüpf- und Spring-Experten

2

geplant für PS2, GBC

Text: Knut Gollert

Schußwechsel im Berliner Reichstag!

PC-Spiel JETZT KAUFEN!

Idee & Konzept: Software-Messe.de

DAVILEX

Deutschland - Schreckliche Szenen spielen sich ab! Außerirdische Monster belagern die bekanntesten Gebäude in ganz Deutschland und wollen die Herrschaft übernehmen. Die Großstädte Köln, München, Hamburg, Berlin und Frankfurt sind bereits in ihrer Hand. Wer soll uns retten? - Jetzt gibt`s den abgefahrenen Fun-Shooter in den Originalschauplätzen Deutschlands im Handel! "Invasion Deutschland" – von DAVILEX.

Auch im Berliner Plenarsaal wird geballert - das gab's noch nie am PC!

+++ Wichtiges+++

+++++Schauplätze+++++

Hamburg: Speicherstadt, Rathaus - **Berlin:** S-Bahnhof unter den Linden, Brandenburger Tor, Reichstag/Plenarsaal - **München:** Hofbräuhaus, Rathaus - **Frankfurt:** Römerberg - **Köln:** Alter Markt, Kölner Dom, Wallraf-Richartz-Museum

++++Verkaufspreis++++

DM 69,95 unverbindliche Preisempfehlung

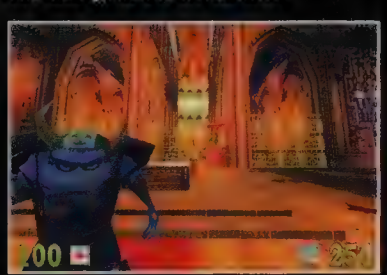
++++Bestellhotline++++

Tel.: 089 - 857 95 181

www.davilex.de

Mein Gott! Kölner Dom besetzt

Köln – Nicht einmal vor dem Kölner Dom machen die Monster halt. Auch andere Gebäude der Kölner Innenstadt sind in ihrer Gewalt. Doch noch ist nichts verloren! Retten Sie Deutschland vor der großen Invasion!



Invasion in Deutschland

- Spannende Ballerei in Originalgebäuden Deutschlands
- Geniale Spiel-Idee! Gab es so noch nie in Deutschland!
- 15 spannende Levels in Berlin, Hamburg, München, Frankfurt & Köln
- Für DAVILEX das PC-Spiel des Jahres 2000!
- Viele knifflige Rätsel in packenden Abenteuern zu lösen
- Mega-Action und stundenlanger Spielspaß
- Der abgefahrenste Fun-Shooter des Jahres (USK 12 Jahre)

SAMBA DE AMIGO

Karamba, Karacho, ein Samba! Sega haut auf die Innovations-

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Garantiert für jeden Musikgeschmack ist was dabei auf der „BRAVO Hits 31"! 10 Stück der CD mit den aktuellen Charts-Songs gibt's zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wenn draußen typisch mieses Novemberwetter das Stimmungsbarometer drückt, bringt das berühmte Sonic Team echtes Karibik-Feeling in die gute Stube.

In „Samba de Amigo" bewegst Du zwei Maraca-Controller zum Takt der Musik. Eine Fußmatte berechnet zeitgleich über Sensoren, in welcher Höhe die Rasseln geschwungen werden. Dabei musst Du auf blaue Bälle achten, die von der Mitte des Bildschirms ausgehend in einen der sechs äußeren Kreise laufen. Nur wer im richtigen Moment rasselt, wird nicht in kürzester Zeit mit Buh-Rufen abgewürgt.

Bei einem Ball bleibt's natürlich nicht: **Nach kurzer Zeit fuchtelt der Spieler wie auf einem Festwagen beim Karneval in Rio ekstatisch zu den Latino-Rhythmen die Controller in der Luft herum.** Neben Klassikern wie „Macarena", „Samba de Janeiro" oder „La Bamba" sind auch Songs von Ricky Martin und eine fetzige Ska-Variante von A-HAs „Take on me" vertreten.

Die verrückten Animationen strotzen zwar nicht gerade vor Abwechslung – im Eifer des Gefechts hat der Spieler aber sowieso kein Auge für die farbenfrohe Grafik. Neben Bonus-Spielen (siehe Kasten) und Battle-Modi gibt's auch jede Menge neue Songs freizuschalten. Der Härtegrad steigt stetig an: Manche Titel müssen sogar fehlerfrei gemeistert werden, um weiterzukommen.

Mit seiner abgedrehten Automaten-Umsetzung beweist Sega, dass auch heutzutage spielerische Neuerungen möglich sind. Ein billiges Vergnügen ist das Musik-Spektakel mit rund 300 Mark aber nicht. **Anders als in Japan und den USA wird „Samba de Amigo" in Deutschland nur mit Maraca-Controllern (inklusive Fußmatte) ausgeliefert.** Mit Gamepad geht andererseits ein

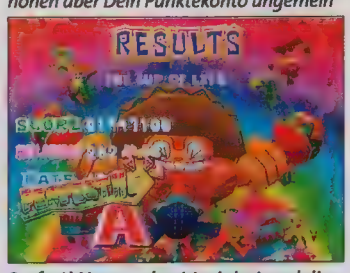
Die handlichen Maraca-Controller sind mit Sand gefüllt

Bunt, schrill und abgedreht: Jede Stage sorgt für Karneval-Feeling auf dem Bildschirm. Leider gibt es deren nur sehr wenige, oft tanzt Du einfach vor einem farbigen Hintergrund

Teste Deine Fähigkeiten: der Challenge-Modus

Im witzigen Challenge-Modus musst Du Maulwürfe und Steine verkloppen oder Posen nachmachen

Hohe Combos sind schwer zu schaffen, erhöhen aber Dein Punktekonto ungemein



Perfect! Nur wer hart trainiert und die Nerven behält, kann fehlerfrei bleiben

Im Zweispieler-Battle werft Ihr Euch gegenseitig die Bomben um die Ohren

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Samba de Amigo

Musikspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 300 DM | Sega | 1-2 Spieler

- unterstützt Maraca-Controller (inkl.), VM

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Starker Latino-Soundtrack, innovatives Spielkonzept, viele Bonus-Spielmodi

Teure Maraca-Controller, manchmal Probleme bei Positionserkennung

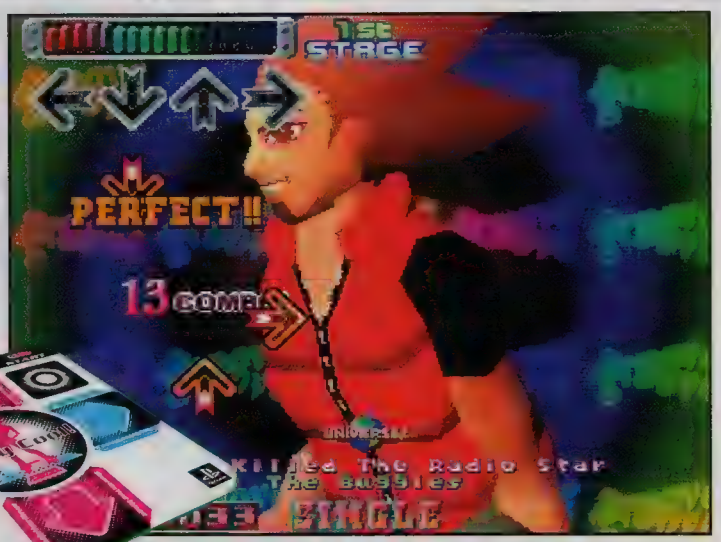
Extravagantes Musikspiel mit neuartigem Spielprinzip und heißen Latino-Rhythmen

1

Text: Ralph Karels, Michael Stapf

Im Workout-Modus werden die bereits abgebauten Kalorien (unten links) mitgezählt

Viele Songs wurden von Universal lizenziert – auch die Jungs von Boyzone sind vertreten



Wenn „Perfect" erscheint, bist du exakt im richtigen Moment auf die Tanzmatte getreten

Tanzkurs? Überflüssig: Du trainierst ab sofort auf der Playstation!

Zusammen mit der schicken Tanzmatte kostet „Dancing Stage" 150 Mark

Lange hat es gedauert: In Japan ist die „Bemani"-Serie für Konami seit Jahren ein wahrer Goldesel. Neben „Guitar Freaks", „Drum Mania" oder dem neuen „Keyboardmania" liegt auch das Tanzspiel „Dance Dance Revolution" im Land der aufgehenden Sonne voll im Trend.

Doch die Exklusivität hat nun ein Ende: Mit „Dancing Stage" lässt Konami Dich ab Dezember auch vor Deinem Bildschirm abzappeln. Für den europäischen Markt wurde aber nicht nur der Name geändert, auch die Auswahl der Songs entspricht nun mehr dem westlichen Geschmack.

Im Spiel selber achtest Du auf Richtungspfeile, die sich auf dem Bildschirm von unten nach oben bewegen. Die gleichen Symbole findest Du auch auf der Tanzmatte. Nun gilt es, sobald die Pfeile ihr Konterfei am oberen Bildschirmrand überschneiden, auf das entsprechende Symbol zu steigen. Eine Aufgabe, die Reaktionsvermögen und Rhythmusgefühl gleichermaßen beansprucht.

Neu in der europäischen Version ist ein witziger Fitness-Modus. Dort stehen keine Punkte, sondern die verbrauchten Kalorien im Mittelpunkt.

Direkt nach der Musikauswahl kannst Du zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Dancing Stage EuroMIX

Tanzspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 150 DM | Konami | 1-2 Spieler

- unterstützt Tanzmatte (inkl.), Memory Card

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Tanzspaß für Jung und Alt, viele Songs und Spielvarianten, sinnvoller Fitness-Modus

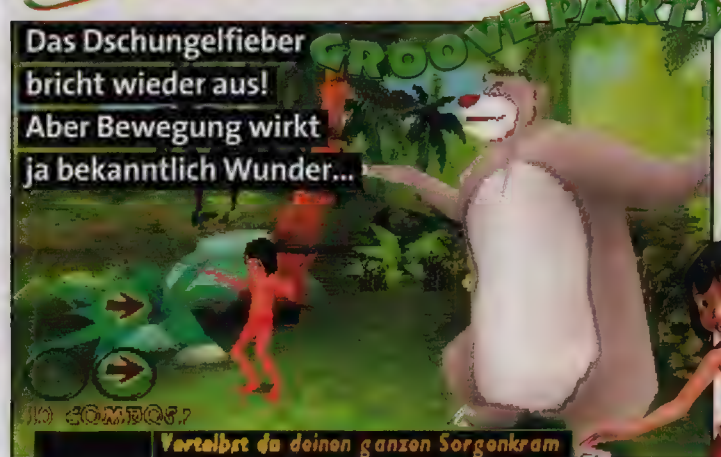
– Zu wenig Vielfalt und Abwechslung bei der Auswahl der Musik

Mit „Dancing Stage" kommt Bewegung ins Spiel! Nur die Songs sind Geschmackssache

2

Text: Michael Stapf

Walt Disney's Das Dschungelbuch Groove Party



Am unteren Bildschirmrand werden die Texte zu den Musikstücken eingeblendet: Also ölt Eure Stimmbänder – mitsingen ist durchaus erwünscht!

Nach einer langen Combo umkreisen bunte Kugeln das Menschenkind

King Louis (r.) fordert Dich in einem antiken Tempel heraus

Mit kinoreifen Zwischensequenzen wird die Geschichte weitererzählt

Reißt mit seiner guten Laune alle mit: Balu, der Bär

Boni wie dieser Punkteverdoppler lassen sich während des Spiels aktivieren

Weihnachtszeit ist Disney-Zeit: Diesmal hat es „Das Dschungelbuch" erwischt, das neu aufgelegt in den deutschen Kinos anläuft. Ein passendes Videospiel darf da natürlich nicht fehlen. Doch statt den Spieler mit einem weiteren Jump&Run zu langweilen, ließ sich Disney von Konamis „Dance Dance Revolution" inspirieren: Auch „Das Dschungelbuch: Groove Party" wird am besten mit der Tanzmatte gesteuert.

Du tanzt als Mowgli, der sich auf der Flucht vor Shir Khan befindet. Bevor das Menschenkind im sicheren Dorf ankommt, kreuzen viele bekannte Gesichter seinen Weg. Vom Bär Balu bis zur Schlange Kaa fordern Dich viele tierische Helden zum Tanzduell auf.

Mit schönen Videosequenzen wird die Story zwischen den Action-Einlagen fortgeführt. **Musikalisch erfreuen Songs wie „Versuch's mal mit Gemütlichkeit" das Ohr, nur ist die Anzahl der Lieder zu gering ausgefallen.** Mowglis Abenteuer sind ganz klar für jüngere Spieler ausgelegt, dennoch kränkelt die „Groove Party" am etwas zu geringen Umfang. Geübtere Zocker werden schnell unterfordert.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Das Dschungelbuch: Groove Party

Tanzspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 140 DM | Disney/Sony | 1-2 Spieler

- unterstützt Tanzmatte (inkl.), Memory Card

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

+ Originale Film-Musik und Synchronsprecher, nette Zwischensequenzen

– Pfeilsystem etwas unübersichtlich, wenig Songs, zu einfach

Etwas unspektakuläre Tanz-Variante mit bekannten Songs und sympathischen Charakteren

3

Text: Michael Stapf

Riesensätze sind in „SSX" an der Tagesordnung

Im Showoff-Contest können die riesengroßen Schneeflocken als Score-Multiplikatoren eingesammelt werden

SSX

Endlich mischt EA Sports im zeitgemäßen Funsport-Genre mit. Der Start mit dem Snowboardspiel „SSX" ist furios.

Die Playstation 2 lässt ihre Muskeln spielen: Vor dem Start werden die Charaktere in Nahaufnahme gezeigt – Spielgrafik vom Feinsten!

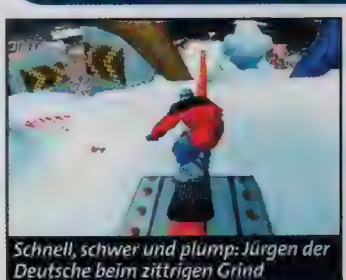
Es sieht aus wie eine Mischung aus Boardercross und Style-Contest, nennt sich aber „Snowboard Super Cross". Kurz: „SSX". Und nur darum dreht sich der Schneezirkus in EA Sports' erstem Snowboardspiel.

Das Spielziel ist schnell erklärt. **Im Race-Modus gewinnt, wer als Erster durchs Ziel fährt. Im Showoff-Modus geht's hingegen nur um Punkte für Grinds und Airs.** Dazu rast Du mit dem Charakter Deiner Wahl über acht ellenlange Strecken. Auf Deiner Fahrt bretterst Du nicht nur durch einsame Canyons, sondern auch durch Städte.

Wer als Erster durchs Ziel rauschen will, sollte nicht nur sein Board beherrschen, sondern auch das Boost-System verinnerlichen. **Für jeden Trick, den Du erfolgreich ausführst, füllt sich am rechten Bildschirmrand ein Special-Balken.** Er ist – ähnlich wie bei „Sega Extreme Sports" – Dein Turbo-Reservoir.

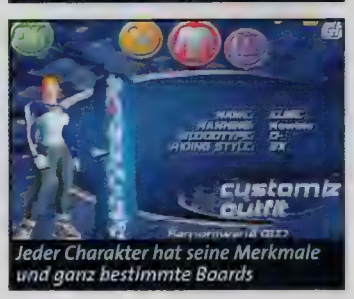
Im Showoff-Modus bist Du allein auf der Strecke. Für Deine Super-Tricks kannst Du Dir aber trotzdem nicht endlos viel Zeit lassen, da Du unter Zeitdruck Checkpoints durchfahren musst.

In Sachen Spielmodi reißt „SSX" also keine Bäume aus dem Schnee, greift aber auf ein großes Motivationsvermögen zurück. So bekommst Du für gewonnene Championships, die pro Strecke aus drei Rennen bestehen, Erfahrungspunkte, mit denen Du Deinen Charakter verbessern kannst. Nicht minder spannend ist das Erringen neuer Strecken, anderer Charaktere, besserer Schneebretter und neuer Outfits. **Über die wunderschön effektreiche, bunte und schnelle Grafik freut man sich zudem wie ein Schneekönig. Losskaten!**

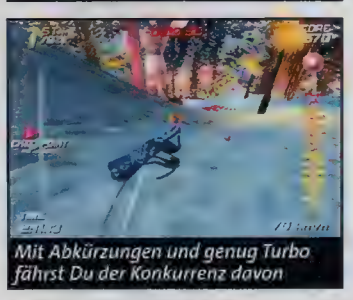


Schnell, schwer und plump: Jürgen der Deutsche beim zittrigen Grind

Oberstylish: Bei diesem Grab flutscht der Fuß aus der Tail-Bindung



Jeder Charakter hat seine Merkmale und ganz bestimmte Boards



Mit Abkürzungen und genug Turbo fährst Du der Konkurrenz davon

TiPPS

Die „SSX"-Abkürzungen

Wenn Du die Meisterschaften im Rennmodus gewinnen willst, bleibt Dir nichts anderes übrig als abzukürzen. **Da die sehr langen Kurse überaus verwinkelt sein können, zeigen Dir dabei gläserne „SSX"-Schilder die besten Shortcuts an.** Erblickst Du also irgendwo am Streckenrand ein solches Glasschild, dann rast oder springst Du einfach hindurch!

Oft sind diese Abkürzungen nur Riesensprünge, die über eine Reihe enger Kurven führen. Es gibt aber auch famose Shortcuts, die einen Rückstand von gut 20 Sekunden wettmachen können. So sind auch härtere Levels zu schaffen.

PC PS PS2 N64 DC GBC E

SSX

Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 120 DM | EA Sports | 1-2 Spieler

- unterstützt 8-MB-Mem.-Card, Dual Shock 2

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

Riesengroße, abwechslungsreiche Kurse, erstklassige Optik, gutes Handling

Stellenweise ziemlich schwer, etwas wenig Spielmodi

Wachst die Boards, schleift die Kanten: „SSX" ist ein Traum für jeden Playstation-2-Käufer

1

Text: Knut Gollert · Foto: Bongartz (1)

WWF SmackDown! 2

Der Nachfolger des besten Playstation-Wrestlings bietet noch mehr und noch schönere Akteure und Schauplätze.

Das beste Wrestlerspiel für die Playstation hat ein kräftiges Brüderchen bekommen: „WWF SmackDown! 2" spielt sich wie das Original, ist allerdings um einige Recken und Spielmodi reicher.

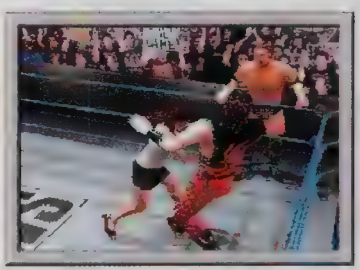
Du wählst zu Beginn wie gewohnt Deinen Helden aus gut 50 eingebauten WWF-Stars aus oder bastelst einen eigenen Wunsch-Charakter. Dann stürzt Du Dich in die wunderschön lange Saison oder probierst gegen einen Kumpel den „Exhibition"-Modus aus. Neben normalen Fights, Tag-Team- oder King-of-the-Ring-Matches warten auch so exotische Modi wie Ladder-, Table-, Hell-in-the-Cell- oder Iron-Man-Matches.

Das Überragende an „SmackDown! 2" ist wieder der riesige Spaßfaktor. Die einfache Steuerung, gepaart mit einer fantastischen Optik, macht das theatralische Gekloppe einzigartig. Erfolgserlebnisse ohne vorherige Tastenkombinations-Lernerei machen Laune, und eine fetzige Kamera hält die wunderschön detaillierten Kabbeleien optimal fest.

Wrestling-Fans dürfen ohne Zögern zugreifen, aber auch Hasser des US-Brutalo-Spektakels haben hier ihre helle Freude.

Im Ladder-Match kannst Du mit Hilfe einer Leiter nach dem WM-Gürtel greifen

Stutenbeißen: Dürftig bekleidete Muskel-Mädels kloppen sich zur Freude der männlichen Fans im WWF-Ring



Wie peinlich: Der große Kane (r.) lässt sich von einem kleinen Mädchen verprügeln

Cutscene: Vor dem Kampf lauschst Du in der Kabine Deines Superstars

PC | PS | PS2 | N64 | DC | CBC | E

WWF SmackDown! 2

Sport-Fightspiel für Einsteiger bis Profis

ca. 100 DM | THQ | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 1

Grandiose Optik mit tollen Animationen, sehr viele Spielmodi, klasse Steuerung

Leichte Clipping-Fehler, kein Replay (Wiederholung)

Voll auf die Lippe! Das bestaussehende, größte, spaßigste Wrestling für die Playstation

1

Text: Knut Gollert

Im Wohnungseditor kannst Du neue Kampfgebiete entwerfen

Mit einem kleinen Malprogramm designst Du eigene Flugzeuglackierungen

Feuer frei! Mit dem Modellflugzeug im Sturzflug auf das feindliche Bücherregal...

AIRFIX

DOGFIGHTER

Englische Spitfire im Anflug

Keine Lust auf Modellbau? Dann steig doch in Deine Plastikflieger und erobere das feindliche Wohnzimmer.

Die englische Firma Airfix ist allen Modellbau-Fans ein Begriff: Ihre witzigen Plastikflieger kleben sich fast von selbst und sind in Nullkommanichts zusammengebaut.

Im „Airfix Dogfighter" kannst Du mit 13 der beliebtesten Modelle in einer 3D-Wohnung abheben. In jeweils zehn Missionen düst Du auf Seiten der Deutschen oder Engländer durch die Zimmerluft und kämpfst gegen feindliche Flieger und Bodentruppen. Geballert wird mit der Bordkanone und diversen Raketen geschossen. Nachschub findest Du versteckt in den Zimmern.

Einfache Aufgaben sorgen dabei für gebremste Motivation. So musst Du beispielsweise versteckte Schlüssel finden, um andere Räume zu öffnen, oder Blaupausen einsammeln, damit neue Flugzeuge freigeschaltet werden.

Die putzige Minifliegerei ist zwar recht spaßig, aber leider viel zu flott durchgespielt. Da hat vergleichsweise Segas „Toy Commander" für die Dreamcast deutlich mehr zu bieten.

Ein paar Missionen erlauben Dir, sogar den eigenen Vorgarten unsicher zu machen

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E

Airfix Dogfighter

Actionspiel für Einsteiger

ca. 80 DM | Paradox/SVG | 1-4 Spieler

Min.: Pentium II 266, 64 MB RAM, Win 95/98, 300 MB HD. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95/98, 3D-Karte

Grafik 4 | Sound 4 | Dauerspaß 3

Witzige Idee, nettes Leveldesign, einsteigerfreundlich, sehr guter Leveleditor

Zu schnell durchgespielt, wenig Abwechslung in den Missionen

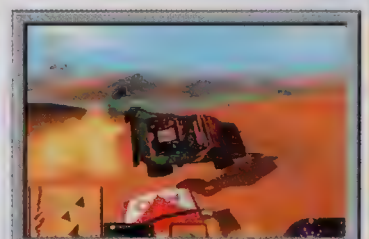
Witziges, aber inhaltlich etwas dünnes Actionspiel für die kleine Ballerorgie zwischendurch

3

Text: Volker Weitz

Mit dem Dünenbuggy über Stock und Stein

Der räumt was aus dem Weg: Dein Truck hat acht fette Antriebsräder



Überschlag mit Rolle. Zum Glück kannst Du die Wagen reparieren lassen

Hauptsache Vollkasko! Mit Deinen Fahrkünsten treibst Du jede Versicherung in den Bankrott.

Für jeden durchfahrenen Checkpoint streichst Du Extrapunkte ein

„King of the Hill": Wer sich am längsten oben hält, der gewinnt

Da sind wohl neue Stoßdämpfer fällig. Mit einem beherzten Satz stürzt Du Dich in den Abgrund und brichst Deinem Wagen dabei das Genick.

Spektakuläre Stunts und Crashes sind bei „Insane" vorprogrammiert, denn Du bist nicht auf gepflegten Autobahnen unterwegs, sondern bretterst voll über die Pampa. Bei Deiner Reise quer durch 30 Feucht- und Trockenbiotope unseres Globus trittst Du gegen drei halbwegs clevere Computergegner an. Oder Du kabbelst Dich im Netz mit bis zu sieben menschlichen Fahrern, was deutlich mehr Spaß macht. Im Laufe der Offroad-Meisterschaft spielst Du fünf Ligen und 22 Fahrzeuge frei. Der Fuhrpark reicht vom niedlichen Dünenbuggy bis zum Allrad-getriebenen 16-Tonnen-Monster.

In sieben Spielmodi machst Du unter anderem Jagd auf Checkpoints, erbeutest eine Flagge von Deinen Kollegen oder bekommst Punkte für die schönsten Unfälle. Für Kurzweil ist also ausreichend gesorgt. Leider steuern sich die Wagen alle sehr ähnlich, nur die Trucks erfreuen durch anderes Fahrverhalten. Das drückt die Motivation in den zweiten Gang.

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | E/D

Insane

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Codemasters | 1-8 Spieler

Min.: Pentium II 233, 64 MB RAM, Win 95, 100 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95, 250 MB HD

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 2

Viele Spielmodi, einfache Steuerung, gute Fahrphysik, Streckengenerator

Zu ähnliches Fahrverhalten aller Wagen, auf Dauer zu wenig Abwechslung

Nettes Katz-und-Maus-Spiel auf vier Rädern. Im Solomodus wird's auf Dauer zu eintönig

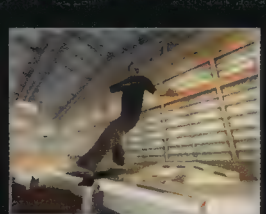
2

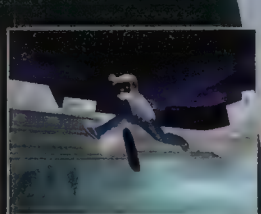
Text: Volker Weitz

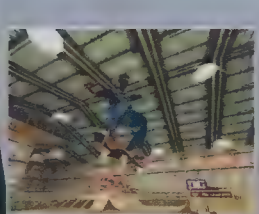
beyond sport

FEATURING ANDY MACDONALD

MTV SPORTS







THQ

PlayStation Dreamcast PC CD GAME BOY COLOR

VERTRIEB. [illegible] GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

MTV Sports names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Netw
Andy MacDonald name and likeliness used under exclusive license of Andy Mac Productions Inc. MT
Entertainment Ltd. Developed and licensed by Radical Entertainment. Published and distributed by THQ
are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Nintendo®, Gameboy™ are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

In den vielen Gesprächen erhältst Du neue Aufträge und Informationen

Der erste Angriffszauber, der Feuerpfeil, macht leider nur wenig Schaden

EVIL ISLANDS

CURSE OF THE LOST SOUL

Auf der Suche nach seiner Identität kämpft sich Held Geroy durch eine Reihe ziemlich böser Inseln.

Geroy ist allein. Seit er auf dieser Insel aufgewacht ist, hat er eine neue Karriere als Auserwählter gestartet und befindet sich auf der Suche nach seiner Vergangenheit. Nebenbei darf der Hauptheld auf den „Evil Islands" über 80 Missionen erledigen und das Böse vom Bildschirm vertreiben.

Dazu steuerst Du Deinen Helden und eventuelle Kollegen, die Deine Party bilden, mit der Maus über eine aus der Vogelperspektive gezeigte 3D-Landschaft. Bei Bedarf wird in Echtzeit gegen Feindvolk gekämpft und natürlich viel gezaubert. In den sicheren Dörfern erledigst Du Deine Einkäufe, und mittels eines tollen Baukastens lässt sich tolle Ausrüstung und Zauberei zusammenbasteln.

Die Grafik entspricht dem aktuellsten Stand, die Missionen sind abwechslungsreich und die Anzahl der Waffen schier endlos. **Leider sind die entscheidenden Kämpfe dermaßen schwer und unfair, dass der Spaß bald argem Frust weicht.**

Gemein: Wirst Du von mehreren Feinden attackiert, geht's meist schief

Deftig: Im Ausrüstungs-, Bau- und Skill-Bildschirm warten viele Zahlen

PC | PS | PS2 | N64 | DC | GBC | D

Evil Islands
Rollenspiel für Profis

ca. 80 DM	Nival/Fishtank	1 Spieler

Min.: Pentium II, 64 MB RAM, Win 95, 510 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, 510 MB HD, GeForce2

Grafik 2	Sound 3	Dauerspaß 3

Teilweise sehr schöne Grafik, toller Waffen-Baukasten, sehr viele Missionen

Extrem schwer und stellenweise übelst unfair, für Einsteiger ungeeignet

Schön großes Rollenspiel mit teils famosen Ideen – leider zum Haareraufen schwer

3

Text: Knut Gollert

BATTLE ISLE®

DER ANDOSIA KONFLIKT

Je oller, desto doller! Zehn Jahre hat die „Battle Isle"-Reihe schon auf dem Sternenkrieger-Buckel – und sie wird immer besser.

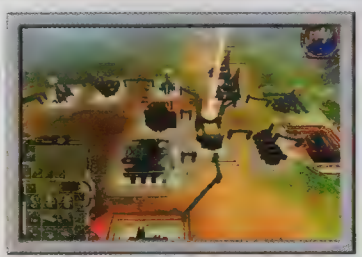
Mit religiösen Fanatikern ist nicht zu spaßen. Diese ernüchternde Erfahrung müssen auch die Regierungstruppen auf dem Planeten Chromos machen. In den Weiten der dünn besiedelten Landschaft probt die so genannte Sekte der „Kinder von Haris" den Aufstand. Du bist Kommandant einer Regierungsarmee und stellst Dich zum verzweifelten Verteidigungskampf.

So schön kann psychologische Kriegsführung sein

In 23 hochkomplexen Missionen befehligst Du nicht nur Deine Einheiten, sondern bist gleichzeitig für Nachschub, Energieversorgung und Entwicklung neuer Kampfverbände verantwortlich. Dazu baust Du in Echtzeit das Hauptquartier aus, verlegst Energie- und Wasserleitungen, verwaltest 25 verschiedene Produktionsstätten und erforschst neue Waffengattungen.

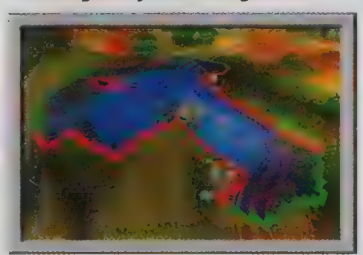
Kommt es zum Kampf, schaltet das Programm in den Rundenmodus. Hier ziehst Du unter maßvollem Zeitdruck jede Einheit einzeln übers Schlachtfeld. **Und damit wird's kompliziert: Jeder Kampfverband hat unterschiedliche Bewegungs-, Schuss- und Sichtreichweiten, auf die Du unbedingt achten musst.** Da alle Einheiten in ständigem Funkkontakt stehen, können sie sich gegenseitig auch Ziele zuweisen, die nicht im eigenen Sichtbereich liegen.

Willst Du überleben, benötigst Du deshalb den totalen Strategendurchblick und zudem die Geduld eines Flohzirkusdirektors. Traust Du Dir das zu, dann wirst Du mit detailreicher Landschaftsgrafik, tollen Wettereffekten, abwechslungsreichen Kampfanimationen und einer spannenden Hintergrundstory belohnt.



In Deiner Heimatbasis werden neue Technologien erforscht und genutzt

Sieg! Durch Raketenbeschuss hast Du den feindlichen Flughafen vernichtet



Kompliziert: Das Programm zeigt Dir Reichweite und Schussradius an

Stimmungsvoll: Deine Kampfdroiden agieren vor der untergehenden Sonne

General Bratt ist Dein direkter Vorgesetzter und ganz schön kernig

PC | PS | N64 | DC | D

Battle Isle – Der Andosia Konflikt
Strategiespiel für Profis

ca. 80 DM	Blue Byte	1-8 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 270 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95/98

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

Ausgeklügelte Steuerung, massenweise Einheiten, schön designte Kampfgebiete

Nur für Strategieprofis, komplexe und teils verwirrende Kameraführung

Schönes, aber ultraschweres und komplexes Strategieepos. Nur für Schlachtfeldprofis!

1

Text: Volker Weitz

Disney

PC CD ROM

PlayStation

PlayStation 2

GAME BOY COLOR

Dreamcast

ZEIG' DEN GROSSEN, WO'S LANGGEHT!

Gigantische 3D-Action im Land der Dinosaurier! Kämpfe im Team oder alleine: als Aladar, dem Iguanodon, Zini, dem Lemur oder Flia, dem Pteranodon. Knacke die **14 Level** in diesem fantastischen **Action-Game** mit **Rollenspiel-Charakter** und besiege Feinde wie die Carnotauren oder Oviraptoren. Zur Belohnung gibt es ingesamt 15 Minuten mit **Originalausschnitten aus dem Kinofilm***! Für PC, PlayStation 1 und 2, Dreamcast und Game Boy Color.

Ubi Soft

Disney INTERACTIVE

© Disney

"PlayStation" are registered trademarks and "PS2" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

NINTENDO®, NINTENDO 64, GAMEBOY™, N AND ⊙ ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.

SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega.

www.ubisoft.de und disney.de/DisneyInteractive/

*nicht für GBC geeignet

Mit diesem Menü verwaltest Du die gefundenen Gegenstände

Du kannst Deine Magier in sechs unterschiedlichen Zauberklassen ausbilden

Grün und gefährlich: der Drache im Spiel

Wizards & Warriors

Ob Zauberer oder Krieger, in Activisions klassischem Rollenspiel werden beiden Berufen Höchstleistungen abverlangt.

Donnerkeil, der Drache ist echt sauer! Vielleicht hättest Du das schuppige Echsentier doch nicht so lässig von der Seite anreden sollen. Ein schüchterner Hofknicks ist bei so einer legendären Sagengestalt deutlich angebrachter.

Im Rollenspiel „Wizards & Warriors" heißt es kleine Heldenbrötchen backen, denn die abgefeimten Gegner sind in der Überzahl. Bevor Deine sechsköpfige Brigade zu ernsthaften Kämpfern mutiert, heißt es tüchtig kloppen, zaubern und Erfahrungspunkte sammeln. Hast Du die ersten Greenhorn-Klippen überlebt, eröffnet sich eine prächtige Fantasywelt. **Hier findest Du knackige Rätsel, Dutzende von Miniaufgaben, mächtige magische Waffen, tolle Items und jede Menge Charaktere zum netten Plausch am Lagerfeuer.**

Leider hat Activision auf eine deutsche Übersetzung verzichtet. Wenn Du im Englischunterricht lieber SMSe verschickst, dann hast Du den Kürzeren gezogen.

Velociraptoren sehen gemeiner aus, als sie in Wirklichkeit sind

PC	PS	PS2	N64	DC	GBC	E

Wizards & Warriors
Rollenspiel für Profis

ca. 80 DM	Activision	1 Spieler

Min.: Pentium II 266, 32 MB RAM, Win 95, 840 MB HD. *Empf.:* Pentium III , 64 MB RAM, Win 95, 1,5 GB HD, 3D-Karte

Grafik 1 | Sound 1 | Dauerspaß 1

+ Prächtiges Rollenspielsystem, witzige Rätsel, viele Gegenstände, gute Story
− Nur englische Texte, Grafik-Engine veraltet, hoher Schwierigkeitsgrad

Saftige Rollenspielwelt für Leckerschmecker. Leider technisch dezent hinter dem Mond

2

Text: Volker Weitz

Feuerwerk: Im asiatischen Level sorgen versteckte China-Böller für Bonus-Punkte

Hektisch und spaßig: Gegen drei Freunde jagst Du nach den gelben Punkten

Ms. Pac-Man: Maze Madness™

Klein, gelb und kultig: Namco regeneriert bereits zum zweiten Mal sein Maskottchen im 32-Bit-Gewand.

Gleichberechtigung für alle: Nachdem der gelbe Pillenfresser bereits letztes Jahr mit „Pac-Man World" seinen 20. Geburtstag feiern durfte, ist nun seine weibliche Entsprechung an der Reihe. In „Ms. Pac-Man: Maze Madness" steuerst Du die kleine Kugel mit dem markanten rosa Schleifchen durch eine 3D-Welt.

Mit dem Original, das übrigens auch auf der CD enthalten ist, hat das Puzzle-Spiel mit der smarten Lady aber wenig gemein. So musst Du in jedem Level nicht nur die bekannten gelben Pillen finden und vertilgen, auch 15 neue Gegner-Typen wollen geschickt umgangen oder beseitigt werden. Zudem warten einige nette Rätseleinlagen auf alle Knobel-Fans: Blöcke verschieben, explosive Kisten zünden oder brodelnde Lava mit Eiswürfeln abkühlen – Dein Gehirnschmalz ist ständig gefordert.

Anders als beim eher durchschnittlichen „Pac-Man World" überzeugt vor allem das faire und abwechslungsreiche Leveldesign. Massig versteckte Extra-Leben, Gesundheits-Boni und sinnvoll platzierte Checkpoints lassen beim Spielen kaum Frust aufkommen.

Während des 3D-Abenteuers motiviert besonders der gelungene Soundtrack mit eingängigen Retro-Style-Stücken. **Fehlerfreie Hi-Res-Optik mit netten Grafikeffekten sowie drei kurzweilige Mehrspieler-Varianten runden den guten Gesamteindruck ab.** Schade nur, dass sich Namco mit spielerischen Innovationen zurückgehalten hat.

Die abgeschlossenen Kisten versperren Dir häufig den Weg. Nur wenn Du den passenden Schlüssel in der richtigen Farbe findest, lassen sie sich öffnen

PC	PS	PS2	N64	DC	GBC	D

Ms. Pac-Man: Maze Madness
Denkspiel für Fortgeschrittene

ca. 80 DM	Namco/Sony	1-4 Spieler

• unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 1 | Sound 2 | Dauerspaß 2

+ Sympathische Heldin, witzige Mehrspieler-Levels, makellose Präsentation
− Kaum neue Ideen, Bonus-Runden etwas langweilig

Die Pille für zwischendurch: Nicht nur für Nostalgiker ein kurzweiliges Knobel-Vergnügen

2

Text: Michael Stapf

STARSHIP TROOPERS™

Join The Mighty Mobile Infantry!

We've got the GUNS...

We've got the STRATEGY.

We need YOU!

WOULD YOU LIKE TO KNOW MORE?

HASBRO interactive

MICROPROSE

www.microprose.de

© 2000 Hasbro Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Blue Tongue inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht in Deutschland von Hasbro Interactive GmbH, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. Entwickelt von Blue Tongue Ltd. Starship Troopers: TM & (C) 2000 Columbia Pictures Industries. Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Mithilfe des roten Pfeils werden Eckbälle punktgenau in den Strafraum getreten

Ist der gegnerische Torwart geschlagen, bewahrt oft das Aluminium vorm Treffer

Gewinnt Bayern München dieses Jahr den begehrten Pokal?

Neuer Publisher, doch das Spiel bleibt das gleiche – die Champions League startet in die neue Saison.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2000/2001

Neue Saison, nächster Versuch: Wie der FC Bayern München bislang immer den Gewinn der Champions League verpasst hat, stand auch Silicon Dreams' Lizenz-Kicker immer kurz davor, ein sehr guter Vertreter des Genres zu werden.

Ganz gereicht hat es diesmal auch wieder nicht, dafür sind die Verbesserungen zum Vorgänger einfach zu spärlich ausgefallen. **Nichtsdestotrotz spielt sich der Champions-Kick erfrischend flott und unkompliziert.** Gerade Einsteiger haben den Dreh schnell raus: Die Abwehr schwindlig spielende Dribblings und raffinierte Heber über den gegnerischen Torwart gelingen im Handumdrehen. Schade nur, dass kleinere Mängel im Spieldesign den Ball unnötig holprig über den Platz laufen lassen.

Grafisch wird der Playstation zwar nicht das Letzte abverlangt, aber bis auf die etwas ruppigen und unausgereiften Animationen wurde das Action-Spektakel recht ansehnlich in Szene gesetzt.

Neu in der Auflage 2000: Drückst Du den Kick-Knopf zweimal, verwandelt sich Dein Schuss in einen gefühlvollen Heber

Tumult am Elfmeterpunkt: Der Keeper lässt Schüsse gern gefährlich abprallen

PC PS PS2 N64 DC GBC E/D

UEFA Champions League Season 2000/2001

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80 DM | Silicon Dreams/Take 2 | 1-2 Spieler

- unterstützt Memory Card, Dual Shock

Grafik 2 Sound 2 Dauerspaß 3

Eingängige und einsteigerfreundliche Steuerung, Lizenz der aktuellen Saison

Animationen wirken etwas unbeholfen, Spielfluss-störende Designmacken

Kurzweilige Alternative zu allen Fußball-Simulationen, die sich selbst zu ernst nehmen

2

Text: Michael Stapf

geplant für PC

ISS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Erstmals gibt's Konamis Action-Kick für beide Playstations.

Lizenz-Wirrwarr: Dank FIFPro-Lizenz durfte Konami erstmals echte Spielernamen (l.) benutzen. Die Rechte an den Mannschaftsnamen liegen noch bei der FIFA (PS2)

Mit „ISS Pro Evolution" schockte Konami im Frühling dieses Jahres die Konkurrenten aus dem EA-Sports-Lager. Der letzte Sprössling der „Pro"-Serie (Test in SCREENFUN 2/00) gefiel durch bis dato unerreichte Spieltiefe vor allem Zocker-Profis und Simulations-Fans.

Rechtzeitig zum Start der Playstation 2 setzt Konami nun erstmals die action-orientiertere Variante ihrer „ISS"-Reihe (ohne „Pro") für Sonys Konsolen um. Die leicht verträgliche Fußball-Kost war bislang exklusiv für das N64 entwickelt worden. Doch im Gegensatz zur Nintendo-Version enttäuscht Konamis Freizeitkicker auf beiden Playstations. Der Funke der Arcade-angehauchten Steuerung springt nicht über. **Verbesserungen sucht man vergebens, und so stellt „ISS" gegenüber „Pro Evolution" in nahezu jedem Punkt einen Rückschritt dar.**

Mit „FIFA 2001" hat zudem die PS2-Variante einen besonders unangenehmen Gegner im Nacken. Grafisch sieht EA Sports' Neuauflage um Längen besser aus. Wenigstens laufen Konamis Akteure dank der frisch erworbenen FIFPro-Lizenz erstmals mit Originalnamen auf.

Die Rasen-Texturen in der Playstation-2-Version wirken besonders realistisch (PS2)

Ärgerlich: Selbst klare Einschuss-Chancen werden häufig vergeben (PS2)

Typische „ISS"-Krankheit: Nur selten gelingt Dir ein flacher Schuss aufs Tor (PS)

Lasche Kicker: Die Steuerung wirkt schnell ermüdend

Die dicht gestaffelte Abwehr ist meist nur bei hohen Flanken fehleranfällig (PS)

PC PS PS2 N64 DC GBC E/D

International Superstar Soccer

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 80/120 DM | Konami | 1-4 Spieler

- unterstützt Dual Shock, Multi Tap

Grafik 2 Sound 3 Dauerspaß 3

Motivierender Karriere-Modus, originale FIFPro-Lizenz, turbulenter Action-Kick

Lieblose Umsetzung der N64-Version, PS2-Grafik flimmert sehr stark

Pfostenschuss: Fußball-Fans warten lieber auf den nächsten Vertreter der „ISS Pro"-Serie

3

Text: Michael Stapf

bereits getestet für N64 2

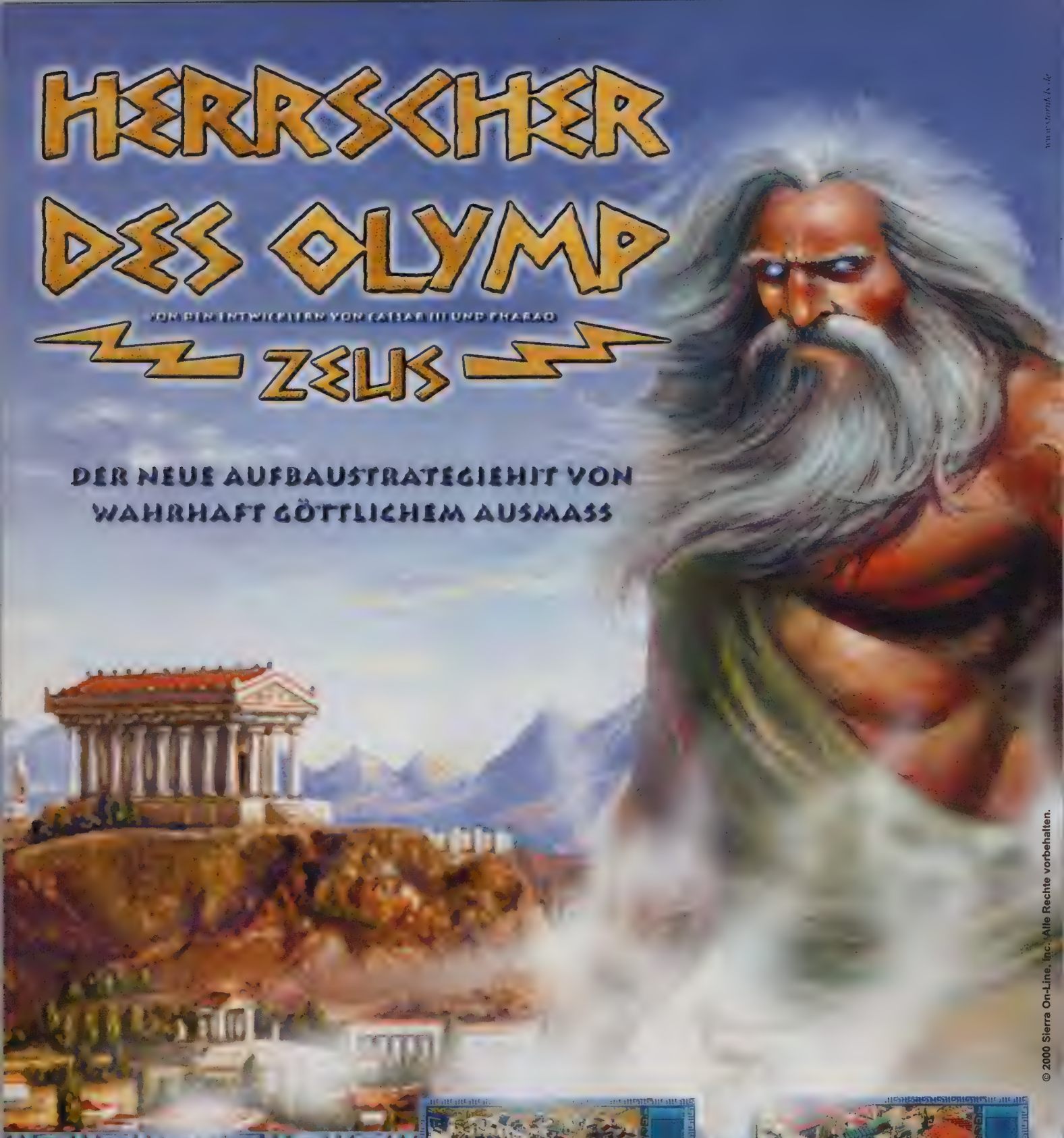
Weitere Infos unter www.electronicarts.de

HERRSCHER DES OLYMP

VON DEN ENTWICKLERN VON CAESAR III UND PHARAO

ZEUS

DER NEUE AUFBAUSTRATEGIEHIT VON
WAHRHAFT GÖTTLICHEM AUSMASS



HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS ENTFÜHRT SIE IN DIE SAGEN-UMWOBENE WELT DES ANTIKEN GRIECHENLAND.

SIERRA
www.sierra.de

AUFBAU-STRATEGIE VON IMPRESSIONS

ERBAUEN SIE GROßARTIGE STADTSTAATEN, KÄMPFEN SIE AN DER SEITE HISTORISCHER HELDEN GEGEN FURCHTERREGENDE UNGEHEUER UND VERBÜNDEN SIE SICH MIT DEN GÖTTERN ZUM RUHME IHRER STADT. ERLEBEN SIE HAUTNAH DIE AUFREGENDSTEN ABENTEUER DER GRIECHISCHEN MYTHOLOGIE.

© 2000 Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Disneys Dschungelbuch

Im Reich der wilden Tiere: Einen der schönsten Disney-Filme gibt's erstmals als Jump&Run-Umsetzung.

Felsen erklimmt Mowgli nur mit einem präzisen Sprung an die Kante

Um die Felsentore zu öffnen, gilt es, die verteilten Nuss-Säcke zu füllen

Wie im bekannten Kinofilm tollt und springt Dschungelkind Mowgli durch den Urwald und weicht dabei aggressiven Bienen und todbringenden Schlangen aus. Katapult-Wildschweine und freche Affen lockt Dein wendiger Held mit Bananen. Damit sich die Tore im Fels öffnen, werden Nüsse gesammelt und gebunkert. Zwischendurch läuft Mowgli mit seinem Beschützer Bachira um die Wette und springt auf seinem Rücken über Schluchten.

Das Spiel fordert mit Rätseln Deinen Grips und mit anspruchsvollen Hüpfeinlagen Dein Geschick. Dank flotter Steuerung ist die Umsetzung prima gelungen.

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Disneys Dschungelbuch

Jump&Run für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 DM	Ubi Soft	1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

+ Tolle Dschungeloptik, viele Geheimpfade, Passwort für jeden Level
- Leider viel zu schwer: Anfänger verzweifeln schon im ersten Unterholz

Fröhliches Zeichentrick-Hüpfspiel mit viel Abwechslung und hohem Anspruch

1

geplant für PS2

F1 Racing Championship

Mit Schumi auf die Piste: Dank Ubi Soft heizt Du auch auf dem Game Boy Color über den Hockenheimring.

Nervenkrieg im Missions-Modus: Lass Schumi nicht an Dir vorbeiziehen!

Die Meisterschaft: Behalte immer den Rückspiegel (Mitte unten) im Auge

Elf originalgetreue Teams starten zu Meisterschaft, Einzel- oder Zeitrennen. Das Fahrverhalten ist vorbildlich, ohne Einsatz der Bremsen wirst Du fix überrundet. Auf 16 Strecken drängst Du Schumi, Häkkinen & Co. in die Sandbank. Einsteiger wählen den Arcade-Modus – denn bei der Simulation richten Rempler den Flitzer übel zu. Neu ist im Vergleich zur Konkurrenz der Missions-Modus: Mal musst Du die Führung halten, mal ziehst Du an zig Kollegen vorbei.

Ubi Softs Racer hält grafisch die Pole Position auf dem Game Boy: Abseits der Piste sorgen Sandbänke, Rasen und Parallelstraßen für realistisches F1-Feeling.

PC PS PS2 N64 DC GBC D

F1 Racing Championship

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

ca. 70 DM	Ubi Soft	1 Spieler

- unterstützt Modulspeicher

Grafik 1	Sound 2	Dauerspaß 1

+ Schnittige Renngrafik, Rückspiegel, viele Spielmodi, realistische Schleuderphysik
- Zweispieler-Modus fehlt, keinerlei Tuning-Option

Anspruchsvolles F1-Spiel mit innovativem Missions-Modus und endlich mit Rückspiegel

1

bereits getestet für PS 1 / geplant für PS2, N64

GTA 2

Die Stadt brennt: Drei rivalisierende Gangs brauchen Dein Talent zum groß angelegten Autodiebstahl.

Wummen wie die Panzerfaust warten auf Dächern oder Überführungen

Wirft Dein Held (r.) eine Rakete aufs erste Auto, gibt's eine Kettenreaktion

Autos klauen, was zum Ballern besorgen und sich die Cops vom Leib halten: In der Telefonzelle holt sich Dein Held Aufträge vom Kurierdienst bis zum Attentat – als Kopfgeld kassiert er Punkte und Respekt bei der Gang.

Aber Vorsicht: Anders als im ersten „GTA" jagt eine Band Deine Spielfigur, wenn sie ein Gangmitglied erledigt. Davon abgesehen spielt sich „GTA 2" so flüssig wie der erste Teil. Doch leider ist Dein Held wieder fast unsichtbar klein – Ballereien werden zum Glücksspiel. Zudem bleibt Dein Fahrzeug zu oft an Häusern und anderen Wagen hängen, von denen man sich nur mühsam freirangiert.

PC PS PS2 N64 DC GBC D

GTA 2

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ca. 70 DM	Take 2	1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 3	Sound 2	Dauerspaß 3

+ Viele Missionen auf riesig großem Stadtplan, massig verschiedene Fahrzeuge
- Der Held ist zu winzig, der Wagen bleibt sogar an Fußgängern hängen

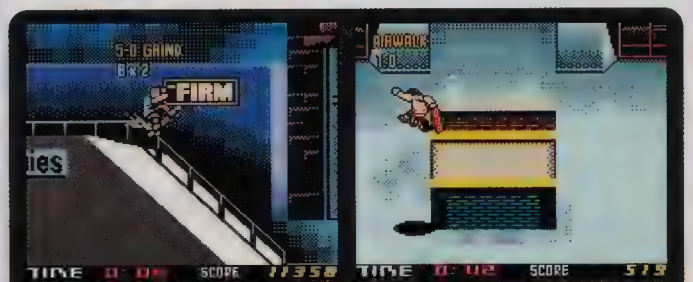
Skrupellose Mischung aus Renn- und Ballerspiel mit spielerischen Mängeln

3

bereits getestet für PC 3, PS 1, DC 3

Tony Hawk's Pro Skater 2

Über Stock und Stein: Steck Dir den berühmten Skater und seine Kollegen einfach in die Hosentasche.



Optimal für lange Combos: Nütze Geländer und Kanten für Grinds

Über Schanzen springst Du problemlos auf Dächer und Betonblöcke

Das erfolgreiche Spiel gibt's jetzt auch für den Game Boy: Starte mit 13 Skatern wie Kareem Campell und Rune Glifberg eine Karriere und beeindrucke auf sieben Bahnen mit Stunts.

Wie in der Playstation-Vorlage (Test in SCREENFUN 10/00) sprengst Du in jedem Level den Highscore, sammelst Buchstaben und Geldbonus. Dank präziser Steuerung und blitzschnellem Spielablauf gelingen locker auch atemberaubende Combos. Zwei Boards und das Fotoalbum zum Freispielen garantieren lange Motivation. Für den erstklassigen Stereo-Soundtrack solltest Du unbedingt Kopfhörer anstöpseln.

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Tony Hawk's Pro Skater 2

Actionspiel für Einsteiger

ca. 70 DM	Activision	1 Spieler

- unterstützt Passwort-Funktion

Grafik 2	Sound 1	Dauerspaß 1

+ Viele Manöver, fetziges Fahrgefühl, abwechslungsreiche Skateparks
- Die Eingabe des zwölfstelligen Passworts nervt

Der Skater überzeugt auch auf dem Game Boy mit tollem Sound und spektakulären Stunts

1

bereits getestet für PS 1 / geplant für PC, DC

Text: Oliver Ehrle

Extrem viele Aufgaben spicken die Levels

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Dave Mirra Freestyle BMX

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Stell Dir vor, Tony Hawk hängt das Board an die Wand und steigt aufs BMX-Rad: Fertig ist „Dave Mirra Freestyle BMX". Das Spiel um den BMX-Superstar ist grundsätzlich genauso aufgebaut wie das Skateboard-Kultspiel, unterscheidet sich nur in der Art des Untersatzes und macht ähnlich viel Spaß. Schade nur, dass die Grafik wie schon auf der Playstation (Test in SCREENFUN 11/00) auch auf der Dreamcast nicht mithält. Das Spiel wirkt lediglich einen Tick flüssiger als auf Sonys Konsole.

Mehr Details bieten die Kurse nicht – die Komplexität der Optik liegt deutlich unter Dreamcast-Standard. Doch das Spiel motiviert mit zahllosen Aufgaben.

bereits getestet für PS 2 / geplant für GBC

ca. 100 DM | Acclaim | 1-2 Spieler

Unterstützt: VM, Vibration Pack

Grafik 3 | Sound 1 | Dauerspaß 2

- Sehr viele Tricks, feines Stunt-System, super Soundtrack, viel zu tun
- Teils irritierendes Handling, unspektakuläre, detailarme Grafik

Supergroße Radl-Sause mit tollem Tricksystem und vielen Missionen – leider optisch lahm

2

Einblendbare Symbole erleichtern das Passen

PC PS PS2 N64 DC GBC D

NBA Live 2001

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Fußball, Eishockey... fehlte da nicht noch was? Genau – die Hünen aus der NBA starten auch in die nächste Saison! Stets auf Ballhöhe, hat EA Sports natürlich wieder das passende Spiel zur Hand. „NBA Live 2001" ist bereits die siebte Reinkarnation der erfolgreichsten Basketball-Serie der Gegenwart. Ehrgeizige Korbjäger bekommen wieder die volle Ladung: aktuelle Saison-Daten, massig Spielmodi und eine rundherum sanierte Optik. Dank der neuen Grafik-Engine sehen die virtuellen Akteure erstmals aus wie ihre Vorbilder aus Fleisch und Blut. Spieltechnisch blieb alles beim Alten.

Nur wer sich Sonys neue Konsole kaufen will, sollte auf die PS2-Version warten.

geplant für PC, PS2

ca. 80 DM | EA Sports | 1-8 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock, Multi Tap

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 1

- Stimmungsvolle Präsentation, verbesserte Computerintelligenz
- Kaum spielerische Updates, Kommentatoren-Team etwas lau

Ob Action-Fans oder Simulations-Puristen: Bei „NBA Live 2001" kommen alle auf ihre Kosten

1

Die feindlichen Flotten im Lasergefecht

PC PS PS2 N64 DC GBC E

Reach for the Stars

Strategiespiel für Profis

Im All wird es eng. Mattel Interactive schickt gleich sechzehn unterschiedliche Alienrassen ins Rennen um die Vorherrschaft in der Milchstraße. Da die Aliens offenbar mindestens so dumm sind wie die Menschheit, wird nicht verhandelt, sondern geballert. Aus diversen technischen Zutaten, die Du erst erforschen musst, kannst Du vier Schiffsklassen zusammenbauen. Steht die Armada, geht's ab zur Raumschlacht. Du bestimmst dabei Formation und Angriffsdistanz der Flotte. Der Rest läuft automatisch ab.

Geforscht, gebaut und besiedelt wird mithilfe eines zwar schicken, aber unübersichtlichen Menüsystems. Das war es auch schon, und das ist ein bisschen wenig Spaß fürs Geld.

ca. 80 DM | Mattel Interactive | 1-6 Spieler

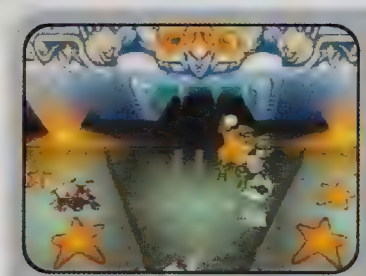
Min.: Pentium 233, 64 MB RAM, Win 95/98, 290 MB HD. *Empf.:* Pentium II, 128 MB RAM, Win 95/98, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 4 | Dauerspaß 4

- Originelle Menüoptik, im Multiplayer-Modus ganz brauchbar, Missions-Editor
- Trockene Strategenkost, zu enger Handlungsspielraum, wenig Schiffstypen

Altbackenes Strategiespiel, das Genrekönig „Masters of Orion 2" nicht das Wasser reichen kann

4


Aua, der Ball ging voll auf die Zwölf

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Speedball 2100

Sportspiel für Einsteiger bis Profis

Das hat gedauert. Genau zehn Jahre nach dem damals kultigen Heavy-Metal-Ballspiel „Speedball 2" erscheint eine Version für die Playstation. Der Name hat sich zwar geändert, das Spielprinzip nicht. Zwei Teams hauen sich auf leider nur einem Spielfeld eine Metallkugel um die gepanzerten Ohren. Gepunktet wird per Torwurf oder durch Treffer auf Bonus-Multiplikatoren am Spielfeldrand. Eingesammelte Geldmünzen kannst Du im Managerteil in das Training Deiner Spieler investieren.

Das war schon vor zehn Jahren so und muss auch heute reichen. Auf optische Verbesserungen oder spielerische Varianten wurde unverständlicherweise verzichtet. Zu wenig für das Jahr 2000.

ca. 80 DM | Empire | 1-8 Spieler

Unterstützt: Memory Card, Dual Shock, Analog-Controller

Grafik 3 | Sound 3 | Dauerspaß 3

- Erhöhte Schadenfreude im Multiplayer-Modus, kleiner Nostalgiebonus
- Kümmerliche Optik, nur ein Spielfeld, kaum spielerische Ballfinessen

Grüße aus der Computer-Frühgeschichte. Leider werden keine Neuigkeiten geboten

3

Fies: Der Feind stürmt Dein Hauptquartier

PC PS PS2 N64 DC GBC E/D

Star Trek New Worlds

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Auf Picard und Kirk musst Du in Interplays „Star Trek New Worlds" gänzlich verzichten. Nicht die Stammbesatzung der diversen „Star Trek"-Fernsehserien geht an den Start, sondern unbekannte Föderations-, Romulaner- und Klingonen-Häuptlinge. Die drei Gruppen kabbeln sich um ein paar Planeten in der neutralen Zone. Dazu wird wie üblich in Echtzeit eine Basis angelegt, nach Rohstoffen geschürft und Kampfeinheiten produziert. In den Missionen musst Du meist die anderen Gegner vernichten oder Verbündete schützen.

Leider kommt in keiner Phase des Spiels echte „Star Trek"-Atmosphäre auf. Die unspannende Grafik verdirbt die Raumstimmung zusätzlich.

ca. 80 DM | Interplay | 1-3 Spieler

Min.: Pentium II 300, 64 MB RAM, Win 95/98, 250 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium III, 128 MB RAM, Win 95/98, 250 MB HD, 3D-Karte

Grafik 3 | Sound 2 | Dauerspaß 3

- Steuerung ganz okay, abwechslungsreiche Missionen mit Nebenzielen
- Keine Speichermöglichkeit in den Missionen, wenig Atmosphäre

Eine „Star Trek"-Welt ganz ohne Picard und Co.? Das kann ja nichts Gutes werden

3

Beinhart: Massenschlacht im Weltraum

PC PS PS2 N64 DC GBC E/D

The Outforce

Strategiespiel für Fortgeschrittene

Das All ist bunt. Farbenfrohe Lichteffekte, Raumnebel, umherschwirrende Trümmerteile und gewaltige Raumbasen füllen das Vakuum in „The Outforce". Du bist mittendrin und kämpfst in Echtzeit gegen zwei außerirdische Rassen.

Steht Deine Basis, kannst Du am laufenden Band Schiffe produzieren und gegen den Feind schicken. Spezialeinheiten wie Schleppschiffe, Sperreinheiten oder Warp-Generatoren bringen Abwechslung. Die ist auch bitter nötig, denn in den zehn kümmerlichen Missionen erwarten Dich stets die gleichen Aufgaben: Gegner vernichten oder Gegenstände bergen. Zu keinem Zeitpunkt entwickelt sich eine vernünftige Story. Gute Ansätze, aber etwas dünn.

ca. 80 DM | Innerloop/Kochmedia | 1-8 Spieler

Min.: Pentium 233, 32 MB RAM, Win 95/98, 6 MB HD, 3D-Karte. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, Win 95/98, 600 MB HD, 3D-Karte

Grafik 2 | Sound 2 | Dauerspaß 3

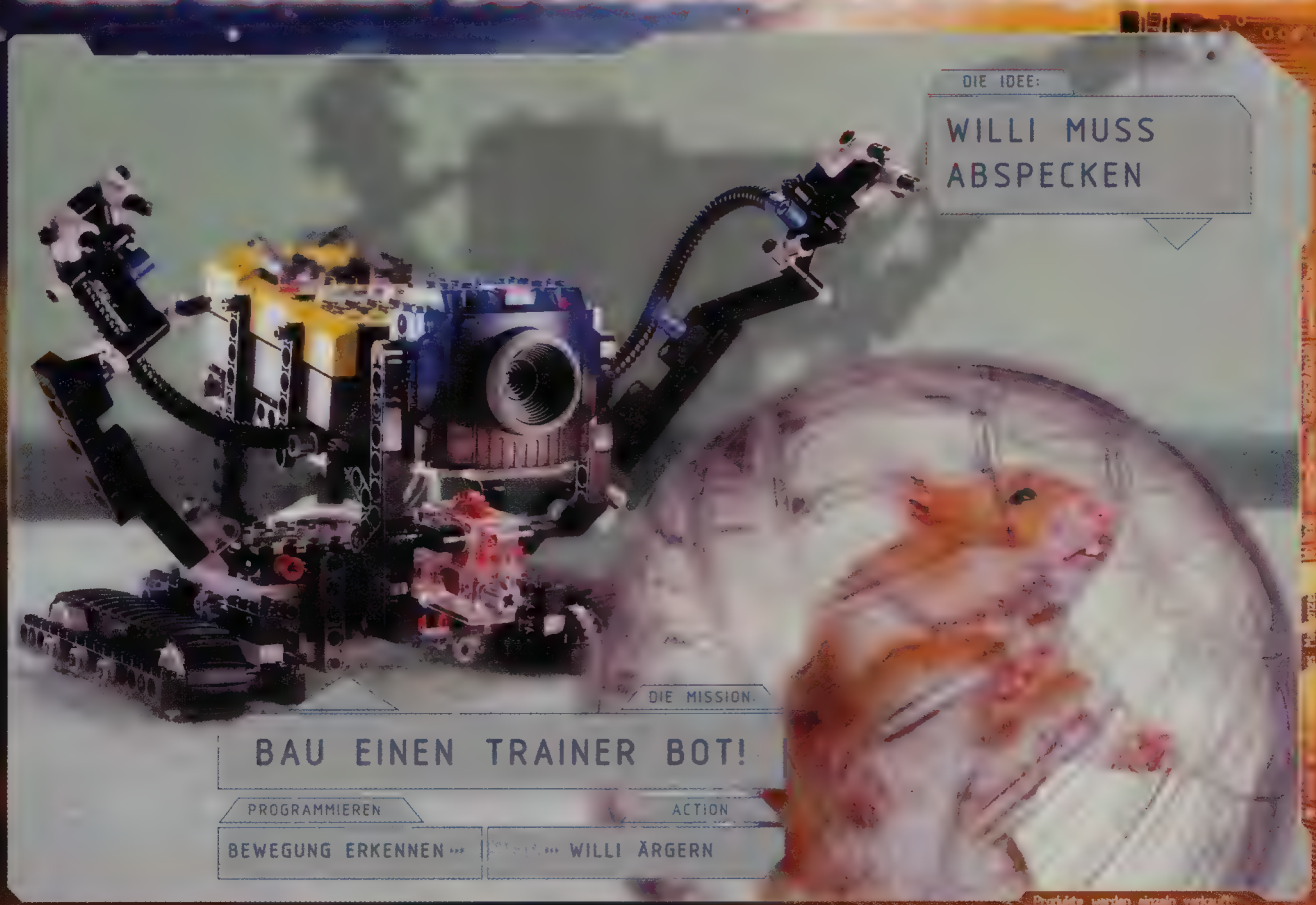
- Fixe und ansehnliche Grafik-Engine, einige nette und neue Spielideen
- Mit nur zehn Missionen etwas zu kurz, eintönige Aktionen und Missionsziele

Buntes Echtzeit-Strategiespiel mit vielen guten Ansätzen, das auf Dauer etwas eintönig wirkt

3

Text: Knut Gollert, Michael Stapf, Volker Weitz

Jetzt kommt Bewegung ins Programm!



1

#9747

2

Mit Vision Command und dem Robotics Invention System™ von LEGO® MINDSTORMS® baust und programmierst du Roboter, die sogar SEHEN können. Vision Command wird somit zum revolutionären Vision-Sensor und fungiert als Auge und Antenn deiner Robotikkreationen. Du kannst die Kamera auf deinem PC so programmieren, dass sie auf Bewegung, Farbe und Licht reagiert. Stell dir vor, was dadurch alles möglich ist. Erstaufla Hunderte fantastische Roboter, die alles tun können, auch ein Hauptfeldwebel und Trainer Bot. Natürlich kannst du Vision Command auch ganz spontan als reine Fernsteuerung PC-[illegible]

www.legomindstorms.com

LEGO MINDSTORMS

Power of Robotics @ Your Command™

Achte ab Oktober auf die große LEGO® Weihnachtspromotion.
Hol dir die tollen Preise und werde zum Klassen-Star!

Gold Strategy Games

Beeindruckend zeigt „Earth 2150", dass Echtzeit-Strategie in 3D funktioniert

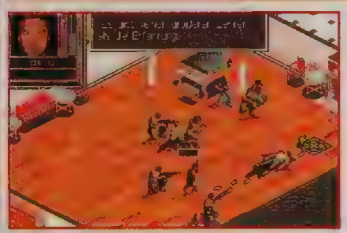
Text: Knut Gollert

Strategie-Fans feiern verfrüht Weihnachten. Der Grund ist Topwares Spiele-DVD „Gold Strategy Games". Die Perlen aus dem eigenen Produktspektrum machen die günstige DVD zu einem gefundenen Fressen für ausgehungerte Home-Generäle.

Das beste Spiel der Sammlung ist zweifellos Sir Techs „Jagged Alliance 2". Dessen Spieltiefe, Design, Spannung und Detailreichtum sind kaum zu überbieten. Lediglich die Optik hinkt hinter dem hohen Standard her. Dies kann man vom schönen „Earth 2150" ganz und gar nicht behaupten – das 3D-Echtzeit-Strategiespiel macht aber auch spielerisch eine tolle Figur und ziert jede Sammlung.

Mit „Emergency" und „RoboRumble" warten zwei sehr nette, aber unterschätzte Spiele. „Septerra Core" und „Gorky 17" leiden unter Designmängeln, sorgen aber trotzdem für Unterhaltung. Einziger Haken: Du benötigst natürlich ein DVD-Laufwerk im PC.

Spieletitel	Genre	Note
Earth 2150	Strategiespiel	1
Emergency	Strategiespiel	2
Gorky 17	Strategiespiel	3
Jagged Alliance 2	Strategiespiel	1
RoboRumble	Strategiespiel	2
Septerra Core	Rollenspiel	3



Für Genre-Fans der Himmel auf Erden: „Jagged Alliance 2" motiviert wochenlang

„RoboRumble": Tolle Grafik und bei Spielidee und Leveldesign erfrischend eigenwillig

„Septerra Core" ist ein großes Rollenspiel, das unter einem billigen Kampfsystem leidet

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Gold Strategy Games

Strategiespielsammlung für Fortgeschrittene

ca. 40 DM | Topware | 1-15 Spieler

Min.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 400 MB HD, DVD-Laufwerk. *Empf.:* Pentium II, 64 MB RAM, 600 MB HD, 3D-Karte

Top-Sammlung für anspruchsvolle Strategen. Das klare Highlight: „Jagged Alliance 2"

2

Battle Isle Platinum

Das beste Spiel in der Sammlung: „Incubation". Hier kämpfst Du rundenweise gegen Aliens

Text: Volker Weitz

Ganz tief im Spielefundus hat Blue Byte für seine Sammlung „Battle Isle Platinum" gekramt. Nur etwas für echte Game-Historiker sind deshalb die beiden ersten Teile der „Battle Isle"-Reihe. Diese Strategiespiele haben bereits zehn beziehungsweise sechs Jahre auf dem Buckel, starten nur unter DOS und bieten grafische Kümmerware.

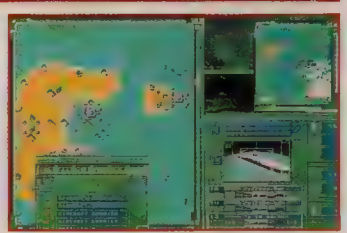
„Battle Isle 3" dagegen läuft bereits unter Windows 95 und ist auf langsamen PC durchaus noch spielbar. Inhaltlich hält das Spiel anspruchsvolle Strategenkost und ganz nette Kampfanimationen bereit.

Das eigentliche Highlight der Sammlung ist das Strategical „Incubation" plus „Mission Pack". Die Science-Fiction-Geschichte führt Dich auf den Planeten Scayra, auf dem sich die insektenähnlichen Scay'ger heftige Kämpfe mit einer angereisten Truppe Spacemarines liefern.

Leider unterstützt „Battle Isle 3" nur 3Dfx-Karten der ersten und zweiten Generation. Werkelt bereits eine neue Grafikkarte in Deinem PC, musst Du wohl oder übel mit dem unansehnlicheren Software-Modus vorlieb nehmen.

Spieletitel	Genre	Note
Incubation	Strategiespiel	2
Battle Isle	Strategiespiel	5
Battle Isle 2	Strategiespiel	4
Battle Isle 3	Strategiespiel	4

„Battle Isle 3": Deine Panzerbrigade feuert aus allen Rohren auf die Feindstellungen



„Battle Isle 3": Im Kartenmodus kannst Du den Einheiten Marschbefehle geben

„Battle Isle 2": Grafisch von vorgestern, inhaltlich immer noch eine Runde wert

PC PS PS2 N64 DC GBC D

Battle Isle Platinum

Strategiespielsammlung für Profis

ca. 40 DM | Blue Byte | 1-2 Spieler

Min.: Pentium 90, 16 MB RAM, DOS/Win 95, 120 MB HD. *Empf.:* Pentium 133, 32 MB RAM, DOS/Win 95, 3Dfx-Karte

Drei Oldies und ein sehr feines Strategiespiel – dank des günstigen Preises brauchbar

3

Die aktuellen Billig-Spiele im Überblick

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
24 Stunden v. Le Mans NEU!	Rennspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	3
Age of Empires	Echtzeit-Strategie	PC	Microsoft	ca. 50 DM	2
Anno 1602 NEU!	Echtzeit-Strategie	PC	Infogrames	ca. 35 DM	2
Die Siedler III	Echtzeit-Strategie	PC	Blue Byte	ca. 30 DM	2
Dungeon Keeper II	Echtzeit-Strategie	PC	Bullfrog/EA	ca. 45 DM	2
Euro 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 50 DM	2
Final Fantasy VIII	Rollenspiel	PS	Sony	ca. 50 DM	1
GTA 2	Actionspiel	PC	Take 2	ca. 50 DM	1

Titel	Genre	System	Hersteller	Preis	Note
NBA Live 2000	Sportspiel	PC	EA Sports	ca. 30 DM	2
Outcast NEU!	Action-Adventure	PC	Infogrames	ca. 30 DM	1
Rayman 2	Jump&Run	PC	Ubi Soft	ca. 50 DM	1
Silent Hill NEU!	Action-Adventure	PS	Konami	ca. 50 DM	1
Supreme Snowboard. NEU!	Sportspiel	PC	Infogrames	ca. 30 DM	2
System Shock 2	Rollenspiel	PC	EA	ca. 30 DM	1
Tarzan	Jump&Run	PS, PC	Disney/Sony	ca. 50 DM	2
Unreal Tournament NEU!	3D-Shooter	PC	Infogrames	ca. 30 DM	1

BACK ON THE STREETS...

Ein neuer Job für TANNER.

DRIVER 2

CHICAGO. RIO. HAVANA. LAS VEGAS. Irgendwo dort der nächste Deal.
Die Cops wissen es. ABER TANNER IST ZURÜCK... UND ER ZÄHLT SEINE KUGELN!

'DAS ACTION-RENNSPIEL DES JAHRES' Playzone 5/2000 **'KRIMINELL GUTE FORTSETZUNG'** Fun Generation 10/2000
'FULMINANTE VERBRECHERJAGD' Offizielles PlayStation Magazin

DIESEL Bild interactive INFOGRAMES REFLECTIONS

www.de.infogrames.com

Driver 2 © 2000 Infogrames. All rights reserved. Developed and created by Reflections and Infogrames development studio. Published and distributed by Infogrames. Reflections and the Reflections logo are trademarks of Reflections Interaktiv limited. Infogrames and the Infogrames logo are registered trademarks of Infogrames Entertainment S.A. All other trademarks are the property of their respective owners. PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Wer wird der beste Pokémon-Trainer?

Deine Freunde sagen, du hast deine Pokémon gut im Griff – dank dem Starter Set. Klasse! Doch mit diesen vier neuen Themendecks Blackout, Buschfeuer, Überwuchs und Zapp! wirst du noch besser und lernst starke neue Pokémon kennen! Bau dir eine tolle Sammlung auf und mach deine Strategie noch schlagkräftiger mit Hilfe der Boosterpackungen mit 11 Spielkarten. Hilf deinem Glück auf die Sprünge und werde der beste Pokémon-Trainer!

Schnapp' sie Dir alle!™

POKÉMON™*

SAMMELKARTENSPIEL

www.wizards.com / Pokemon
oder www.amigo-spiele.de

* ©1995,1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Schnapp sie Dir alle! und das offizielle Nintendo Siegel sind Warenzeichen von Nintendo. WIZARDS OF THE COAST ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

ZUM SAMMELN!

Die besten Cheats, Codes und Strategie-Guides

Es bringt der liebe Nikolaus vor Weihnachten die TRIX ins Haus – doch sind die Kinder bald betrübt, weil Nikos Egoismus siegt

Alle Tipps getestet!

Alle Passcodes & Cheats im Heft wurden überprüft und funktionieren

Seite 76 **DURCHGESPIELT** *Alle Spiele alphabetisch*

PC

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2 (Teil 2)
Zeigt den Alliierten, wo Hammer & Sichel hängen: Der zweite Teil der Lösung führt Euch durch alle Missionen der Sowjets bis zum Ziel! (ab S. 76)

Playstation 2

Tekken Tag Tournament
Fighten ohne Reue: Lernt die Kniffe der Profis und den richtigen Einsatz des Tag-Systems (ab S. 86)

Playstation

Dino Crisis 2 (Teil 1)
Damit der Weg durch den Saurierdschungel für Euch nicht zu einem Selbstmordkommando gerät, nützt Ihr den ersten Teil der ausführlichen „Dino Crisis 2"-Lösung (ab S. 94)

Dreamcast

Jet Set Radio
Rivalisierende Gangs und der Rhino-Konzern sind die Gegner in diesem rasanten Spiel (ab S. 104)

Seite 84 **PC**

Crimson Skies
Flying Heroes
Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death
MTV Sports: Skateboarding

Seite 102 **PLAYSTATION**

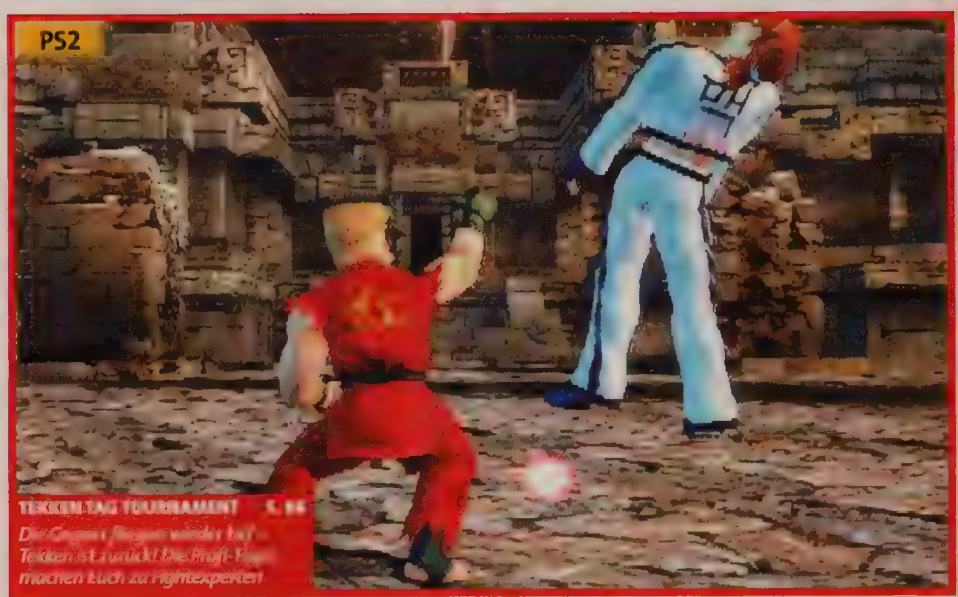
Spider-Man
Star Trek – Invasion
Tony Hawk's Pro Skater 2

Seite 103 **NINTENDO 64**

Turok 3: Shadow of Oblivion

Seite 110 **DREAMCAST**

F355 Challenge
Nightmare Creatures 2
Ultimate Fighting Championship



TEKKEN TAG TOURNAMENT S. 86
Die Gegner fliegen wieder! Auf Tekken 3 trickt Die Profi-Tipps machen Euch zu Fightexperten!

C&C: ALARMSTUFE ROT 2 S. 76
Raketen über dem Feind: So macht ihr die Alliierten platt

DINO CRISIS 2 S. 94
Lange machen Euch die Dinos das Leben nicht mehr schwer

JET SET RADIO S. 104
Optimal skaten und sprayen – die Tipps zeigen, wo es langgeht

NEU **TRIX VORSCHAU**

Ridge Racer 5: Mit unseren Tipps verpasst Ihr nicht den Anschluss

Freut Euch auf mehr Tipps und Lösungen zu
Dino Crisis 2 (Teil 2), Ridge Racer 5, Legend of Zelda: Majora's Mask
und vielen weiteren Spielen!

Das Heft 1/01 erscheint am 13. Dezember

TRIX PER FAX

Wählt die Telefonnummer rechts!

(0190) 499 377 XXX

Wenn Du an die obige Telefon-Grundnummer (weiß) einen Code (gelb) anhängst, kannst Du die entsprechenden Trix per Fax abrufen. Ohne Code erhältst Du die Gesamtliste aller Trix.

Code	Spiel	Beschreibung	System
360	Crazy Taxi	Cheats	DC
361	Monkey Hero	Cheats, Xploder-codes	PS
363	Operation Winback	Cheats	N64
369	Parasite Eve 2	Komplettlösung, Teil 1	PS
370	Parasite Eve 2	Lösung Teil 2	PS
371	Parasite Eve 2	Lösung Teil 3	PS
372	Sudden Strike	Cheats	PC
373	Tenchu 2	Cheats	PS
374	Unreal Gold	Cheats	PC

Wir verschicken die „Trix per Fax"-Neuheiten-Liste auch kostenlos per E-Mail. Wer sie will, muss nur eine E-Mail an folgende Adresse schicken:
[redacted]
Er bekommt dann alle vier Wochen den Trixletter mit den Neuheiten und der aktuellen Gesamtliste des „Trix per Fax"-Angebots!

Anrufung dieses Service funktioniert nur innerhalb von Deutschland. Die Kosten betragen 3,63 DM pro Minute. Anrufe aus Österreich und der Schweiz sind nicht möglich.

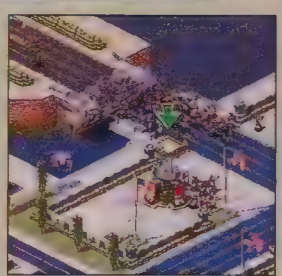
Command & Conquer Alarmstufe Rot 2

Mit allen möglichen technischen Spielereien versucht der Klassenfeind den sowjetischen Vormarsch zu stoppen. Mit den SCREENFUN-Tipps hilfst Du Yuri und Co. weiter.

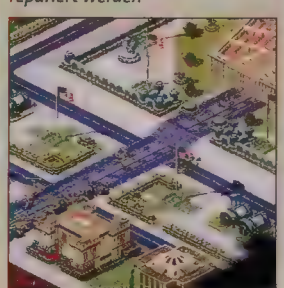
TEIL 2: SOWJETS

MISSION 1: RED DAWN

① Start
② US-Camp
③ Feindbasis
④ Pentagon



Nach Übernahme des alliierten Camps muss die markierte Brücke repariert werden



Deiner Übermacht an Kriegern haben die US-Boys absolut nichts entgegenzusetzen

- In Deinem Stützpunkt trainierst Du reichlich Rekruten, mit denen das US-Camp ② erstürmt wird. Wenn Du einen Ingenieur in die alliierte Baracke schickst, kannst Du selber die widerstandsfähigeren GIs ausbilden.
- Nach der Instandsetzung der Brücke wird Basis ③ auf die gleiche Weise erobert.
- Jetzt landet automatisch weitere Verstärkung in Form von Panzern. Mit ihrer Hilfe wird das Pentagon ④ demoliert.

ALLGEMEINE TIPPS

- Präge Dir am besten die wichtigsten Tastaturkommandos ein, um schneller reagieren zu können. So dauert das Ausladen mehrerer Amphibien-Transporter am feindlichen Ufer mit Mausklicks ewig, geht aber über die Tastatur flott vonstatten.
- Leg die hübschen Sehenswürdigkeiten der Alliierten in Schutt und Asche. Als Belohnung purzeln ein oder zwei Kisten mit Goodies heraus.
- Jede der PSI-Einheiten kann immer nur einen feindlichen Soldaten fernsteuern. Nicht mehr benötigte „Opfer" stellt man deshalb in großer Entfernung ab oder hetzt sie stattdessen einfach auf den Gegner.
- Auch in der Sowjet-Kampagne lassen sich Zivilgebäude von der Infanterie zu einer Stellung ausbauen. Da die Rekruten nicht so schöne Sandsackbarrieren um sich errichten können wie die amerikanischen GIs, sollten sie deshalb nach Möglichkeit in Gebäuden Schutz suchen.
- Das beste Mittel gegen besetzte Gebäude sind Luftangriffe darauf. Wenn das Gebäude stark beschädigt wurde, müssen es die Besetzer aufgeben. Ingenieure können es aber wieder auf Vordermann bringen.

MISSION 2: HOSTILE SHORE

① Start
② US-Basis
Angriffsweg

- Lande bei ① und errichte dort Deine Basis. Die beiden feindlichen Raffinerien vor Ort werden gleich gekapert. Bilde nun unablässig Rekruten aus.
- Erweitere Deinen Stützpunkt um eine Werft, in der mehrere U-Boote vom Stapel laufen. Damit machst Du Jagd auf alle alliierten Schiffe und Boote.
- Über den Weg auf der Karte dringst Du dann zur Feindbasis ② vor, wo Du alles platt machst. Verluste in den eigenen Reihen nimmst Du in Kauf, schließlich gelten die Rekruten nur als billiges Kanonenfutter.

Wieder stehen die Alliierten Deiner Übermacht hilflos gegenüber

MISSION 3: BIG APPLE

① **Standort eigene Basis**
②, ③ **feindliche Vorposten**
④ **Bohrtürme**
⑤ **Labor am World Trade Center**

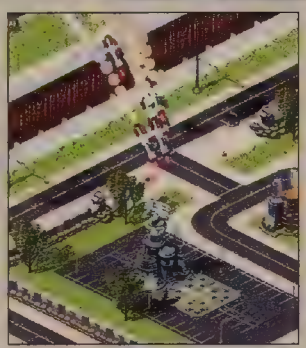
Den Vorposten ② kannst Du mit den weit reichenden V3-Raketen plätten

● Alle Zivilgebäude rund um die Basis solltest Du zu deren Schutz besetzen. Da die meisten beschädigt sind, müssen sie zuerst von den Ingenieuren restauriert werden.

● Die feindlichen Vorposten ② und ③ zerstörst Du mit folgender Taktik: Schicke einige Rekruten vor, die beider Position ausfindig machen. Jetzt setzt Du mit V3-Raketenwerfern nach, welche die gegnerischen Vorposten aufs Korn nehmen.

● Produziere weitere Panzer und Raketenwerfer und dring von Westen her in die Feindbasis am Fuße des World Trade Centers ein. Die Eroberung sollte kein großes Problem darstellen, da sich der Klassenfeind nur schwach wehrt. Wichtig ist dabei nur, auf die Übernahme des Forschungslabors ⑤ zunächst zu verzichten. Eigne Dir stattdessen eines der dortigen Gebäude an und platziere eine eigene Kaserne daneben. Bilde jede Menge Flak-Infanteristen aus und stelle auch ein paar Flak-Laster her.

Erobere erst jetzt das Labor! Die Kapitalisten versuchen einen letzten Großangriff mit Luftlandetruppen, doch Deine russischen Kameraden sind darauf bestens vorbereitet.

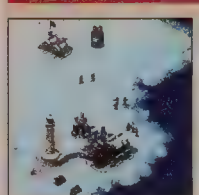


Die Feindbasis am World Trade Center wird von Westen aus angegriffen

Die Inbesitznahme der Bohrtürme ④ bringt zusätzliche Ressourcen

MISSION 4: HOME FRONT

① **Startpunkt**
② **Leuchtturm**



Mit ein paar Ingenieuren kannst Du den Aufbau des US-Stützpunktes verhindern

Wegen Luftangriffen von außerhalb der Karte brauchst Du auch eine Flak

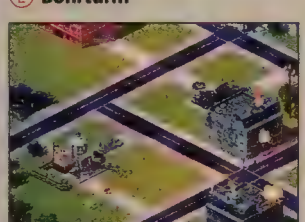
● In dieser Mission kommt es auf schnelles Handeln an! Errichte ohne Umschweife Deine Basis, stell einen Amphibien-Transporter her und besetze ihn mit einigen Ingenieuren und Soldaten. Das Fahrzeug wird sogleich nördlich des Leuchtturmes ② am oberen Kartenrand platziert.

● Nach etwa zehn Minuten Spielzeit landen die US-Boys mit ihren Einheiten am Leuchtturm ② und errichten einen Stützpunkt. Du schickst die Kameraden im Amphibien-Transporter sofort vor Ort und übernimmst oder zerbröselst die Gebäude. Besonders der feindliche Bauhof muss neutralisiert werden.

● Ist den Alliierten so erst einmal der Zahn gezogen, baust Du in aller Ruhe Deine Basis weiter aus, wobei Du nicht die Flak wegen immer noch möglicher Luftangriffe vergessen darfst. Schließlich durchkämmst Du das ganze Gebiet, um die letzten verstreuten Gegner aufzuspüren.

MISSION 5: CITY OF LIGHTS

① **Startpunkt**
② **Bohrturm**
③ **Eiffelturm**



Die Eroberung eines Bohrturms sorgt für konstante Ressourcenversorgung

Die explodierenden Ölfässer lösen vernichtende Kettenreaktionen aus

● Schieß immer wieder auf die herumstehenden Fässer. Die dadurch ausgelösten Kettenreaktionen sorgen für große Verwüstung. Aber aufpassen: Die Explosionen sind oft so gewaltig, dass ihnen auch der Schütze selbst zum Opfer fällt.

● Niste Dich mit Deinen Rekruten in den Zivilgebäuden ein, um besser vor den Kugeln der Gegner geschützt zu sein.

● Das Zertrümmern von Sehenswürdigkeiten bringt zusätzliches Geld. Der Eiffelturm muss aber erhalten bleiben!

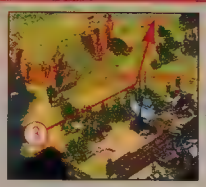
● Übernimm die Bohrplattform bei ②, um regelmäßig einen konstanten Geldbetrag zu erhalten.

● Hast Du die Karte von Gegnern geräumt und den Eiffelturm erreicht, setzen die Alliierten zweimal hintereinander Luftlandetruppen ab. Kannst Du sie abwehren, ist die Mission überstanden.

Text: Matthias Metzler

MISSION 6: SUB-DIVIDE

① Start
② Geldkisten
③ Landepunkt
④ eigene Basis
⑤ Erntegebiet
➡ Weg zur Basis



Über den hier gezeigten Weg gelangst Du ins hintere Hafenbecken

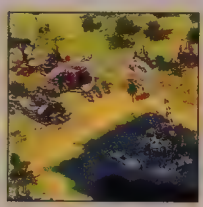
● Die gelandeten Soldaten und Fahrzeuge werden sofort wieder in die Amphibien-Transporter geschickt. Auf dieser Insel lauern schon zu viele Gegner.

● Vorsichtig am unteren Kartenrand entlang gelangst Du zur kleinen Insel. Dort gehen ein paar der Kämpfer an Land und sammeln die beiden Geldkisten ② ein.

● Lande bei ③ neben der Feindbasis mit den Transportern. Zwischen Strand und Klippe führt ein Weg ins Hafenbecken. Im hinteren Teil errichtest Du dort Deine Basis ④ und übernimmst die feindliche Raffinerie. Wichtig ist eine Absicherung mit der Flak, denn der Gegner wird bald Verstärkung bekommen und dann versuchen, Deinen Bauhof mit Flugzeugträgern zu attackieren.

● Nach und nach zerstörst oder übernimmst Du den Stützpunkt: zuerst die Kraftwerke, um den Prismakanonen die Energie zu nehmen, als Nächstes den feindlichen Bauhof und die Waffenfabrik. Dann kannst Du nämlich südlich davon ungestört eine Werft ins Meer setzen.

Dort laufen reichlich U-Boote vom Stapel, mit denen Du im Hafenbecken ordentlich aufräumst. Auch zusätzliche V3-Raketenwerfer sind sehr hilfreich. Sind alle US-Schiffe versenkt, hast Du die Mission gewonnen.



Mit V3-Raketen und U-Boot-Attacken wird die US-Flotte versenkt

MISSION 7: CHRONO DEFENSE

① Labor, eigene Basis
② Ölförderanlagen
③ zu befreiendes Dorf

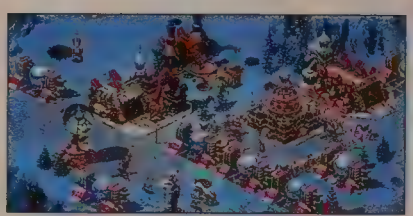
● Deine Aufgabe ist die Verteidigung des Forschungslabors. Deshalb igelst Du Dich dort ein. Spendiere dem Labor und der eigenen Basis Schutzmauern, zusätzliche Tesla-Spulen und Verteidigungstürme.

● Bilde viele Hunde aus, um die getarnten Feinde frühzeitig zu erkennen.

● Übernimm die Ölförderanlagen bei ② für zusätzliche kostenlose Geldeinheiten.

● Befreie das Dorf bei ③, indem Du den herumfahrenden Propaganda-LKW zerlegst. Zum Lohn wird die ganze Karte aufgedeckt. Generell wird die Verschrottung von LKWs in dieser Mission mit Extras vergolten.

● Auch die Luftabwehr ist in dieser Mission sehr wichtig, da die US-Boys kurz vor Schluss noch mit Harriern attackieren.



So könnte Deine Verteidigung rund um das Forschungslabor aussehen

Die Befreiung des Dorfes wird mit einer General-Übersichtskarte belohnt

MISSION 8: DESECRATION

① Start
② eigene Basis
③ feindl. Stützpunkt
④ feindl. Stützpunkt
⑤ Weißes Haus
◯ Loch hier in die Mauer schießen
➡ Angriffsrichtung

Das Einreißen der Monumente wird mit Extras belohnt

● Zu Beginn wehrst Du die alliierten Fallschirmjäger mit den Desolatoren ab. Eigene Soldaten zuerst in Sicherheit bringen!

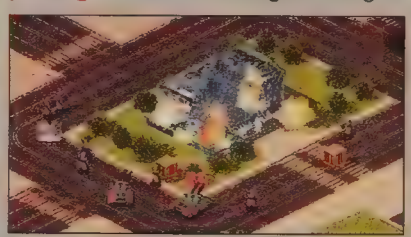
● In den zahlreichen Monumenten gibt es interessante Extras zu finden.

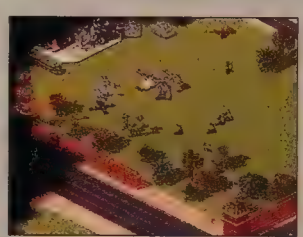
● Errichte die Fundamente Deiner Basis bei ②. In der Nähe befindet sich ein großes Erntefeld, auf dem auch die feindlichen Sammler immer wieder „grasen".

● Nach einer notdürftigen Absicherung der eigenen Basis ist es wichtig, den US-Stützpunkt ③ so schnell wie möglich anzugreifen. Folge dem Weg auf der Karte, um den Abwehranlagen auszuweichen. Halte Ingenieure zur Übernahme in der Hinterhand.

● Vor dem Angriff auf Basis ④ baust Du erst einmal ein halbes Dutzend Apocalypse-Panzer. Durchbrich mit ihnen die Mauer rund um die Basis im Nordosten (Bild unten rechts) und dring zu den Kraftwerken vor. Sie werden genau wie die feindliche Bauanlage geplättet.

● Nimm das Weiße Haus ⑤ mit einem Ingenieur in Besitz. Achte dabei auf die Heckenschützen in den umstehenden Gebäuden!





Durch das Loch in der Mauer dringst Du bis zum Bauhof vor

MISCHEN POSSIBLE!

CUBASIS GO! 2.0
verwandelt Ihren PC in ein komplettes Studio. 24 Audiokanäle & 64 Midispuren, mehr als 2.0 MB universell einsetzbare Klänge, professionelles Mastering & Echtzeit-Effekte, Mastering- & CD-Brenner-Software, MP3-Import & RealAudio-Export, Musik komponieren, aufnehmen & abmischen - am PC und sogar übers Web

CUBASIS NOTATION
ermöglicht komplette Orchester-Partituren, 32 Notensysteme pro Seite, 4-stimmige Polyphonie pro Doppelsystem, Text- & Liedtext-Midi, Schlagzeug-Notation, mehr als 100 grafische Symbole, umfangreiche Layout-Möglichkeiten, professionelle Notation für Gesang, Klavier & Percussion

Die 5. Dimension

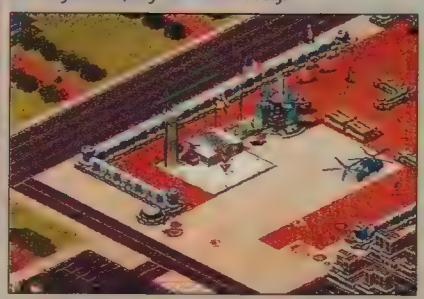
SATURN

Das gibt's doch gar nicht!

MISSION 9: THE FOX AND THE HOUND

① Start
② Kaserne und Labor
③ Flugplatz
④ Alamo

Dringe von Süden her nach Alamo vor und plätte die Kraftwerke, auf die Du dort stößt



Durch die Übernahme des Flughafens stehen Fallschirmjäger unter Deinem Kommando

● Teste die PSI-Fähigkeiten und übernimm die beiden Ingenieure bei ②, um die dortigen Gebäude zu erobern.

● Entlang des oberen Kartenrandes gelangst Du zu ③. Dort werden zunächst der Panzer und der Scharfschütze beeinflusst. Wichtig ist, dass der Nighthawk-Helikopter dabei nicht zu Bruch geht! Schieß mit dem Panzer ein Loch in die nördliche Begrenzungsmauer, damit ein frischer Ingenieur aus Kaserne ② ungehindert bis zum Flugplatz gelangen kann. Als Lohn dieser Operation stehen Dir zusätzliche Fallschirmjäger zur Verfügung.

● Beeinflusse jetzt den Nighthawk-Hubschrauber und fliege die beiden PSI-Korps-Soldaten und den Scharfschützen in Alamos Süden ④ außerhalb der Mauern.

● Der Scharfschütze schaltet die dort patrouillierenden Gegner aus. Beeinflusse einen Raketen-IBF so, dass er ein Loch in die südliche Mauer schießt. Fordere Fallschirmjäger an und lass sie außerhalb der Basis landen. Durch das Loch in der Mauer dringen sie in die Basis ein und vernichten eines der Kraftwerke. Bis auf den Präsidenten darf auch der Scharfschütze alle Gegner aufs Korn nehmen. Zum Schluss muss ein PSI-Soldat den Präsidenten unter seine Kontrolle bringen.

MISSION 10: WEATHERED ALLIANCE

① eigene Basis
② Verstärkung
③ wertvolle Rohstoffe
④, ⑤ feindliche Werften
⑥ Labor
⑦ US-Stützpunkt
⑧ Tech Base
⑨ Landepunkt
⑩ Wetterkontrollanlage

● Lege den Grundstein Deiner Basis auf dem abgeflachten Teil der Insel. Schon nach wenigen Spielminuten ist mit einem Angriff durch Rocketeers zu rechnen. Deshalb ist es unbedingt erforderlich, gleich eine Werft nördlich der Insel ins Meer zu bauen. Produziere in ihr gleich mehrere Skorpione, denn sie eignen sich prima zur Luftabwehr. Zusätzlich werden auch Flak-Kanonen neben der Werkstatt aufgestellt.

● Bei ② wartet bereits Verstärkung auf Dich, die Du nur abzuholen brauchst.

● Vernichte zunächst die beiden Werften ④ und ⑤ und achte dabei auf die gefährlichen Seal-Kampfschwimmer. Dann wird der Strand bei ④ von Dreadnoughts gesäubert.

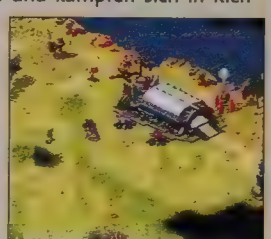
● Bei chronischem Geldmangel lohnt ein Besuch auf der kleinen Insel ③.

● Erobere die vorgelagerte Waffenfabrik bei ④ und sichere sie mit Türmen ab. Produziere mehrere Panzer und eine neue Kaserne, um die Basis zu übernehmen oder zu verwüsten. Wichtig: Übernimm das Forschungslabor ⑥ jetzt noch nicht! Tust Du es doch, wird der Gegner beginnen, Dich mit seiner Wetterkontrollvorrichtung zu beharken. Also lass es lieber sein!

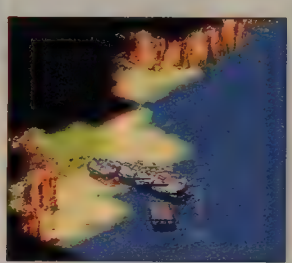
● Fertige jetzt mehrere Apocalypse-Panzer an und kämpfe Basis ⑦ nieder.

● Ein Besuch bei ⑧ ist ebenfalls lohnenswert. Nach der Eroberung des dortigen Gebäudes kann hier eine zusätzliche Raffinerie errichtet werden. Ein weiterer Bonus: Eine dort wartende PSI-Einheit unterstellt sich Dir.

● Belade nun mindestens fünf Amphibien-Transporter mit Apocalypse-Tanks und lass sie bei ⑨ an Land gehen. Dort stürzen sie sich auf die Abwehrtürme und kämpfen sich in Richtung ⑩ vor. Noch ist die Wetterkontrollanlage nicht sichtbar. Wenn Du allerdings einen Ingenieur in das Labor ⑥ schickst, so taucht sie auf. Jetzt brauchst Du diese Anlage nur noch zu plätten.



Die vorgelagerte Waffenfabrik muss erobert und gehalten werden



Über diesen schmalen Strandabschnitt bei ⑨ gelangst Du zur Gegnerbasis

Erst nach der Übernahme des Labors wird das eigentliche Ziel sichtbar

"The Grinch" interactive game © 2000 Universal Interactive Studios, Inc. Based on "How the Grinch Stole Christmas!" book and characters (tm) & © Dr. Seuss Enterprises, L.P. 1957. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. © 2000 KONAMI Co., Ltd

MISSION 11: RED REVOLUTION

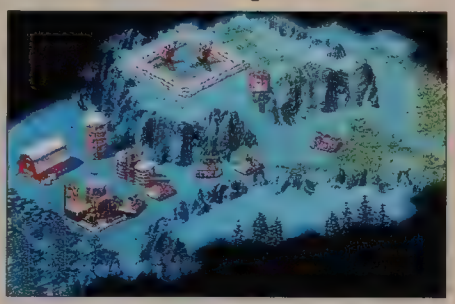
① Start
② Flakstellung
③ Bauhof, AKWs
④ feindliche Basis
⑤ Kreml

● Zu Beginn ist schnelles Handeln gefragt. Während am Ausgangspunkt ① schon mal eine Basis aufgebaut wird, schickst Du gleichzeitig die Panzer zu ②, wo sie die Flak ausschalten. Zieh mit den Kirov-Luftschiffen nach und vernichte die AKWs und die feindliche Bauanlage bei ③. Dadurch ist dem ersten Gegner der Zahn gezogen, denn er ist jetzt ohne Energie. Anschließend wird die verbliebene Basis bei ④ zerbröselt.

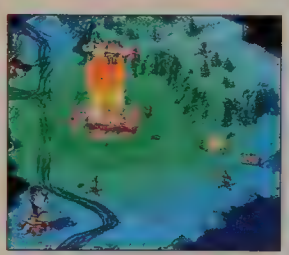
● Warte unbedingt mit dem Bau von Nuklearsilos. Denn sobald Du damit loslegst, startet der Gegner mit unablässigen Luftschiff-Attacken.

● Lästig sind die PSI-Einheiten, die immer wieder Deine Truppen unter ihre Kontrolle bringen. Vor allem bei den Sammlern ist das gefährlich – sie können so leicht ins Abwehrfeuer der eigenen Verteidigungsanlagen geraten. Ein paar Hunde sind in diesem Fall sicher von Nutzen!

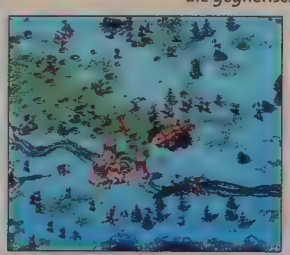
● Bau reichlich Flak-Kanonen und bilde eine Horde an Flak-Troopern aus. Errichte danach das Nuklearsilo. Wehre die ständigen Luftschiffangriffe ab. Nach zwei Atomschlägen fliegt der Kreml ⑤ in die Luft und die Mission ist gewonnen.



Mit den Panzern musst Du zu Beginn der elften Mission die gegnerischen Flak-Stellungen ② beseitigen...



...damit die Kirov-Luftschiffe im Anschluss daran ungestört ihre tödliche Fracht abwerfen können



Die Flak-Soldaten müssen das Durchbrechen von Yuris Luftschiffen unbedingt verhindern

Geschafft! Der Kreml ⑤ liegt nach zwei Nuklearschlägen in Schutt und Asche

MISSION 12: POLAR STORM

① Start
② Chronosphäre
③, ④ Werften
⑤ Bauhof
⑥ Flughafen
⑦ Bauhof
⑧, ⑨ Raffinerien

● Zu Beginn der Mission bist Du allein auf einer Insel im Südosten. Zieh Deine Basis hoch, errichte auch eine Klonstätte und bilde mehrere Flak-Trooper zur Luftverteidigung aus, denn später ist mit unfreundlichen Besuchen von Rocketeers und Harriern zu rechnen.

● Bau eine Werft und erkunde das umliegende Meer mit einem U-Boot. Sobald Du die feindlichen Einheiten entdeckt hast, schicken die Alliierten mit der Chronosphäre ② immer wieder ein paar Einheiten auf Deine Insel.

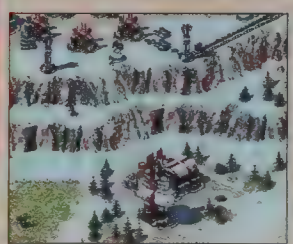
● Lass zwei Dreadnoughts vom Stapel laufen. Sie helfen Dir, zusammen mit den U-Booten die beiden Werften ③ und ④ zu eliminieren und den feindlichen Strand zu säubern, damit Deine Kameraden dort landen können.

● Der Bauhof der Basis ⑤ sollte übernommen werden. Doch Vorsicht, aus einem nahe gelegenen Prisma-Turm wird sofort darauf geschossen. Jetzt kannst Du einen Satelliten-Uplink und die Wetterkontrollstation bauen.

● Übernimm den technischen Flughafen ⑥ und errichte dort neben einer Raffinerie auch mehrere Verteidigungstürme. Der Gegner wird nun unablässig bei ⑥ Panzer mit der Chronosphäre absetzen. Bereite den US-Boys mit Tesla-Spulen einen heißen Empfang.

● Die Chronosphäre lässt sich leider nicht mit einem einzigen Atomschlag auseinander nehmen. Konzentriere Dich also zunächst auf die feindliche Bauanlage ⑦ und die Raffinerien ⑧ und ⑨. Auch die Waffenfabriken nahe ⑦ und die vielen Kraftwerke müssen weg!

● Mit einer Kombination von Apocalypse-Panzern, Kirov-Luftschiffen, Fallschirmjägern und Atomschlägen kämpfst Du Dich von ⑥ bis zur Chronosphäre ② vor. Ist sie zerstört, hat der Klassenfeind endgültig das Spiel verloren!



Der Bauhof ⑤ muss bis zum Bau des Satelliten-Uplinks durchhalten

Auf dem Weg zu ⑥ sollte auch diese Waffenfabrik besetzt werden

Die Alliierten setzen ihre Einheiten bei ⑥ immer per Chronosphäre ab

RESIDENT CHICKEN

CODE:Ginger

CHICKEN RUN
HENNEN RENNEN

Das offizielle Spiel zum Film

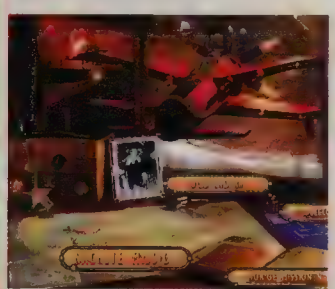
www.eidos.com

Mit der „Fairchild F-611 Brigand" könnt Ihr in „Crimson Skies" durch die Lüfte jagen

Crimson Skies

Wer bei Microsofts Actionfliegerei nicht alle Missionen bestehen will, um den Abspann zu sehen, der kann Nathan Zachary mit einem kleinen Cheat auch gleich zum letzten Level springen lassen – oder zu allen anderen.

Im Feldzug-Hauptmenü müsst Ihr den Mauszeiger über dem Mikrofon auf der linken Seite positionieren und die rechte Maustaste drücken und festhalten. Anschließend auf der Tastatur nur noch **idaho** eingeben, und rechts oben am Bildschirm erscheint ein Pull-Down-Menü, in dem sich alle Einsätze auswählen lassen. Auf diese Weise könnt Ihr Euch gleich in die düsteren Häuserschluchten von Manhattan stürzen und die Dante zum letzten Gefecht herausfordern...



*In diesem Menü wird der Mauszeiger über das grüne Mikrofon links gebracht. Nun die rechte Maustaste gedrückt halten und dabei **idaho** eintippen*

Kaum habt Ihr das getan, taucht schon am Bildschirm oben rechts ein nützliches Menü zur Levelauswahl auf

So kommt Ihr auch in den letzten Spielabschnitt, wo Ihr Euch dem gigantischen Zeppelin gegenüber seht

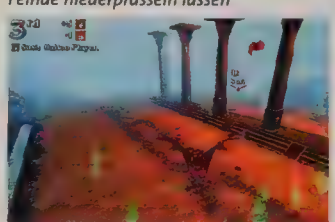
Flying Heroes

Die folgenden Tastenkombinationen gebt Ihr während des Spiels ein, um die jeweiligen Extras zu erhalten.

Cheats

Säureregen: **niardica**	Volle Munition: **ommalluf**
Gasminen: **senimga**	Volle Energie: **htlaehlluf**
Armageddon: **noddegamra**	Volles Mana: **anamlluf**
Maske: **kaolc**	Gasfass: **lerrabsag**
Todeswolke: **duolchtaed**	Eisball: **llabeci**
Feuerschleier: **erifllaf**	Unsichtbarkeit: **elbisivni**
Feuerboost: **tsooberif**	Metal-Star-Minen: **ratslatem**
Feuerball: **llaberif**	Teleporter: **retropelet**
Blitz: **hsalf**	Explosivminen: **senimex**

***noddegamra**: Brutzel! Mit der Armageddon-Spruchrolle könnt Ihr einen wahren Meteoritenregen auf Eure fliegenden Feinde niederprasseln lassen*



***niardica**: Wenn Ihr den Säureregen-Cheat aktiviert, könnt Ihr diesen gleich gegen Eure ätzenden Feinde einsetzen*

Heroes of Might & Magic 3: The Shadow of Death

Drückt einfach während des Spiels die **[TAB]**-Taste und gebt anschließend einen der nachfolgenden Cheats ein. Bestätigt ihn dann mit **[RETURN]**, um die Cheat-Funktion zu aktivieren.

Cheats

100.000 Gold und 100 Rohstoff-Einheiten:
nwctheconstruct

999 Mana und alle Zaubersprüche:
nwcthereisnospoon

Alle Gebäude in den Städten:
nwcyion

Alle Kriegsmaschinen:
nwclotsofguns

Ganze Karte:
nwcwhatisthematrix

Weltkarte wieder abdecken:
nwcignoranceisbliss

Puzzlekarte komplett:
nwcoracle

Held um einen Level aufwerten:
nwcneo

Andere Farben:
nwcphisherprice

Maximales Glück:
nwcfollowthewhiterabbit

Maximale Moral:
nwcmorpheus

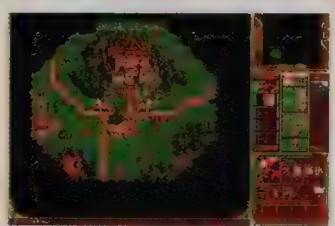
Unendlich Bewegungspunkte:
nwcnebuchadneyyar

Held mit zehn Schwarzen Rittern pro Slot ausrüsten:
nwcagents

Held mit fünf Erzengeln pro Slot ausrüsten:
nwctrinitz

Level gewinnen:
nwcredpill

Level verlieren:
nwcbluepill



***nwcwhatisthematrix**: Eben noch wisst Ihr nicht, was in diesem Reich abgeht. Deshalb drückt Ihr zuerst die **[TAB]**-Taste und tippt dann den Cheat ein...*

...und schon bleibt Euch auf der Karte kein Winkel mehr verborgen

***nwcyion**: In Eurer Stadt ist zu wenig los?...*

...Dank des genannten Cheat brummt's hier richtig. Und Ihr könnt auch noch all die schönen Boni abkassieren

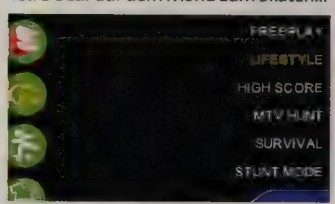
***nwctrinitz**: Engelsgleiche Unterstützung bekommt Ihr mit diesem Cheat – fünf Erzengel finden sich in jedem Slot*

***nwcneo**: Sind die Gegner zu stark, seid Ihr zu schwach. Mit dem Cheat gebt Ihr Euren Helden mehr Levelpower*

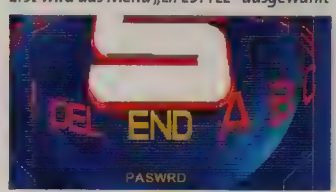
MTV Sports: Skateboarding

Wer bei MTVs Skatespiel alle Skater, Outfits, Boards und Strecken freischalten will, der gibt im **„LIFESTYLE"-Menü** einfach **PASWRD** als Namen ein und startet anschließend ein Spiel.

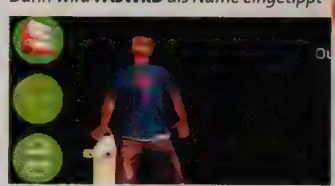
Danach kann man seine Skater in jedem Modus mit 25 verschiedenen Outfits ausstatten und ihnen die gewünschten Boards unter die Füße schnallen. Oder man geht gleich mit Ted'E'Bear auf dem Mond zum Skaten...



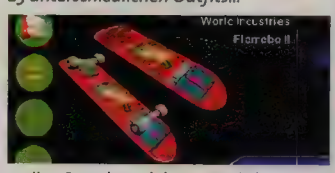
Erst wird das Menü „LIFESTYLE" ausgewählt



*Dann wird **PASWRD** als Name eingetippt*



Jetzt habt Ihr die freie Auswahl zwischen 25 unterschiedlichen Outfits...



...allen Boards und der zusätzlichen Strecke „Lunar Escape"...

...und mit Ted'E'Bear habt Ihr außerdem noch einen knuffigen Skater zur Auswahl

Text: Daniel Blank, Martin Metzler

INFOGRAMES PROUDLY PRESENTS:

6 saustarke Wochen
die Nr.1 in den
PSX-Charts!*

FRONTSCHWEINE

SPECIAL APPEARANCE
Deutsche Umsetzung:
Autor MARC HILLEFELD
(„The Simpsons")

„DER VERRÜCKTESTE SAUHAUFEN DER WELT"

featuring:

ISAC WASHINKEN | MANFRED SCHWARTOWSKI | ARTHUR SWINEY | GEORGES PORC FLAMBÉ | WOK HOG | DSCHINGIS SCHMARRN

*Wöchentliche Media Control Charts vom 10.07.00 - 19.08.00

Mach Dich bereit für ein skurriles Multiplayer-Schlachtfest der besonderen Art: Frontschweine. Der Action-Strategie-Mix in 3D. Baller's Dir rein!

PC CD-ROM

AB 25. OKTOBER IM HANDEL

www.frontschweine.com

PRESENTED BY
INFOGRAMES

All rights reserved.

TEKKEN TAG TOURNAMENT™

Das Tag-System

Einzelkämpfer haben im Spiel „Tekken Tag Tournament" keine Chance: Team-Play ist angesagt. Auf diesen Seiten findest Du Trix rund ums neue Tag-System. So haben vor allem „Tekken 3"-Veteranen einen leichten Einstieg.

Die Einsteigerschule findest Du in SCREENTRIX 2/2000, ab S. 30

Allgemeine Einführung

Anders als bei „Tekken 3" wählst Du zu Beginn des Matchs zwei Kämpfer, um sie als **Team** antreten zu lassen. Welche Charaktere in einem Team miteinander kämpfen, bleibt Dir überlassen. Du solltest jedoch daran denken, dass sich einige **Kampfstile** besser ergänzen als andere. Zudem gibt es manche **Besonderheiten** bei speziellen Paarungen, wie etwa Heihachi und Jin oder Baek und Hwoarang. Drückst Du während eines Fights die **Tag-Taste**, wird der aktive Kämpfer von seinem Partner außerhalb der Arena abgelöst.

Die Qual der Wahl: Bei 34 Kämpfern kannst Du 1122 verschiedene Tag-Teams bilden

Erholung

Beim Tag-Teamkampf siehst Du **zwei Energieleisten** am oberen Bildschirmrand. Die vordere zeigt die Energie des zur Zeit kämpfenden Charakters, die hintere die des Kämpfers außerhalb der Arena. Der **blaue Balken** gibt dabei die noch verbleibende Energie an. Ist er verbraucht, ist der Kampf verloren. Der **rote Balken** stellt die Heilmöglichkeit für den Fighter dar: Befindet er sich außerhalb der Arena, wird der rote Balken durch den blauen langsam wieder aufgefüllt. Je häufiger Du angegriffen wirst, desto kürzer wird auch der Heilbalken – wechsle Deinen angeschlagenen Kämpfer also rechtzeitig aus, nämlich so lange er noch geheilt werden kann.

Wechsle Deinen angeschlagenen Streiter lieber schnell aus...

...denn der rote Teil der Energieleiste kann zurückgewonnen werden

Netsu-Power-Up

Muss der aktive Fighter eine bestimmte Anzahl an Treffern hinnehmen, wird der passive Kämpfer wütend – nun fängt der Energiebalken des hinteren Fighters an zu blinken. Dafür ist das so genannte Netsu-Power-Up-System verantwortlich.

Wenn Du daraufhin die Charaktere auswechselst, richten die Schläge des Eingewechselten 30 Prozent mehr Schaden an, so lange sein Energiebalken blinkt. Je nach Verhältnis der Charaktere untereinander ist die Anzahl der benötigten Treffer unterschiedlich. Sieh auf die Tabelle rechts!

Dieser Charakter wird wütend, wenn sein Partner getroffen wird	Anzahl der dafür nötigen Treffer	Ausnahmen
Anna	5	Nina (x), Devil (7)
Armor King	5	King (4), Devil (7)
Baek	5	Hwoarang (4), Kazuya (x), Devil (7)
Bruce	5	Devil (7)
Bryan	5	Lei (x), Devil (7)
Devil & Angel	x	
Eddy	5	Devil (7)
Ganryu	5	Michelle (4), Devil (7)
Gun Jack	5	Jack-2 (4), P. Jack (4), Devil (7)
Heihachi	7	Kazuya (x), Kuma (5), Lee (x), Jun (10), Jin (x)
Hwoarang	5	Baek (4), Jin (7), Devil (7)
Jack-2	x	
Jin	5	Jun (4), Heihachi (4), Devil (7)
Julia	5	Heihachi (x), Michelle (4), Devil (7)
Kazuya	7	Heihachi (x), Lee (x), Devil (10)
King	5	Armor King (4), Devil (7)
Kuma	5	Heihachi (4), Devil (7)
Kunimitsu	5	Devil (7)
Law	5	Baek (x), Paul (4), Devil (7)
Lee	5	Jin (x), Devil (7)
Lei	5	Bryan (7), Devil (7)
Michelle	5	Heihachi (x), Ganryu (x), Julia (4), Devil (7)
Mokujin & Tetsujin	5	Devil (7)
Nina	7	Anna (x), Jin (x), Kazuya (x), Devil (7)
Ogre	x	
Prototype Jack	x	
Panda	5	Xiaoyu (4), Devil (7)
Paul	5	Law (4), Kuma (7), Devil (7)
Roger & Alex	5	Yoshimitsu (4), Devil (7), Panda (4)
True Ogre	x	
Unknown	x	
Wang	5	Heihachi (4), Xiaoyu (4), Jin (4), Devil (7)
Xiaoyu	5	Heihachi (nur mit zweitem Outfit) (4), Panda (4), Wang (4), Devil (7)
Yoshimitsu	4	Devil (5)

(x) = Wird nie wütend. Kein Charakter wird bei Ogre & True Ogre wütend. Gewinnt der goldene Tetsujin zehn Kämpfe in Folge, werden alle Charaktere nach fünf Treffern wütend.

Schon in „Tekken 3" machte Jin Kazama eine gute Figur

Tag-Wechsel

Hinter dem System des Teampartner-Wechsels steckt mehr als ein einfacher Austausch der Charaktere. **So gibt es sieben unterschiedliche Möglichkeiten, diesen Wechsel auszuführen.** Binde sie in Deine Strategie ein und nutze sie zu Deinem Vorteil.

Tastenbedienung

Bei einigen Moves ist es wichtig, die **Richtungstasten** kurz oder etwas länger zu drücken. Was besser ist, erkennst Du an den kurzen (→) oder langen (➝) Pfeilen. Bei anderen musst Du mitten im Special Move alle Richtungstasten loslassen, die Bezeichnung dafür ist **(Neutral)**, abgekürzt **(N)**. Die so genannte **Tag-Taste** (Tag) kannst Du frei definieren. Als Voreinstellung vom Spiel aus wird der Analogstick genutzt.

1. Normaler Tag-Wechsel

Befindet sich Dein Kämpfer nicht in Aktion, während Du die Tag-Taste drückst, dreht er sich um und rennt aus dem Bildschirm hinaus. Die Charaktere King, Armor King, Roger & Alex und Kuma benötigen für diesen Vorgang etwas mehr Zeit, da sie aus dem Bildschirm hinausrollen. Wird der Weg nach draußen von Deinem Gegner versperrt (beispielsweise nach einer Wurftechnik), rennt Dein Fighter zur anderen Seite hinaus. Das simple Betätigen der Tag-Taste ist zwar die einfachste Methode für einen Wechsel, allerdings solltest Du sie wegen der **langen Ausholphase** möglichst vermeiden.

Besonderheit: Wenn Du im Laufen die Tag-Taste drückst, versucht Dein Kämpfer zu bremsen. Diese **Bremsphase** kannst Du durch ← abbrechen, um so den schnellen Wechsel aus dem Lauf zu erreichen.

King (l.) verlässt die Arena spektakulärer als die anderen

Wenn Du auf die Tag-Taste für den Wechsel hämmerst...

...rollt er heraus, um seinem Teampartner (l.) Platz zu machen

2. Ground-Tag

Du kannst den Tag-Wechsel auch starten, **während Dein Kämpfer auf dem Boden liegt**. Den Zeitpunkt für einen derartigen Wechsel solltest Du Dir gut überlegen, denn ein Treffer zu Beginn der Auswechselbewegung bewirkt, dass es Dich hochschleudert, und gibt dem Gegner die Gelegenheit zu einer **Juggle-Combo**. Je nach Liegeposition am Boden verändert sich die Wechselgeschwindigkeit:

Position	Füße zum Gegner/ Rücken auf dem Boden	Füße zum Gegner/ Bauch auf dem Boden	Kopf zum Gegner/ Rücken auf dem Boden	Kopf zum Gegner/ Bauch auf dem Boden
Laufgeschwindigkeit des Fighters, der die Arena verlässt	normal	normal	normal	normal
Anfangsgeschwindigkeit (wie schnell geht der zweite Fighter in den Lauf)	langsam	normal	schnell	schnell
Bemerkung	Standardsituation	Etwas schneller als Rücken auf dem Boden	Im mittleren Abstand zum Gegner erscheint der zweite Kämpfer sehr schnell	Der Wechsel findet in einer tiefen Stellung statt

Mit dem Kopf zum Gegner klappt der Wechsel am schnellsten

3. Quick-Roll-Tag

Wirst Du vom Gegner in die Luft geschleudert, kannst Du Dich **per Tag-Taste abrollen** und fließend in den Wechsel übergehen. Das Timing ist mit dem der normalen **Quick Roll** identisch: Drück die Tag-Taste genau in dem Moment, in dem Dein Kämpfer den Boden berührt. Auch hier ist die Geschwindigkeit des Wechsels von der Position des Getroffenen abhängig.

Jetzt wird es Zeit für einen Wechsel: Drück die Tag-Taste beim Aufprall...

...und der angeschlagene Kämpfer rollt hinaus, um sich auszuruhen

Alte Frisur, doch nun mit Zehn-Tage-Bart: Paul „Burning Fist" Phoenix

4. Standard-Tag-Wurf

Es gibt einen ganz speziellen Wurf für den Tag-Wechsel, den jedes Tag-Team ausführen kann. Drück hierzu in der Nähe des Gegners △+Tag-Taste, um den **Tag-Throw** auszuführen. Dabei greift Dein Kämpfer den Gegner und wirft ihn nach hinten. Anschließend springt Dein Partner in die Arena und landet auf dem am Boden liegenden Feind. Keine ausgesprochen nette Geste – aber sehr effektiv! Die **Throw-Escape-Taste** für alle Tag-Throws ist △.
Nachfolgend findest Du alle charakterspezifischen Tag-Würfe:

Jin, Heihachi oder Kazuya (mit Jun als Partner)
[Jin, Heihachi oder Kazuya] Stonehead →→,△+□, (Tag) ➠ [Jun] Hasu Gatame
Hasu Gatame ist ein spezieller Wurf, den Jun nur in dieser Kombination beherrscht
Schadenswert: 30

Jun (mit Jin, Heihachi oder Kazuya als Partner)
[Jun] Cherry Blossom ←,△+□, (Tag) ➠ [Jin, Heihachi oder Kazuya] Stonehead
Schadenswert: 30

Xiaoyu (mit Jin oder Heihachi als Partner)
[Xiaoyu] So Shoe Me →△□ (Tag) ➠ [Jin oder Heihachi] Stonehead
Schadenswert: 30

Xiaoyu (mit Kuma oder Panda als Partner)
[Xiaoyu] So Shoe Me →△□ (Tag) ➠ [Kuma oder Panda] Bear Hug
Schadenswert: 30

Baek (mit Hwoarang als Partner)
[Baek] Human Cannonball ←,△+✕, (Tag) ➠ [Hwoarang] Dead-End
Schadenswert: 35

Hwoarang (mit Baek als Partner)
[Hwoarang] Human Cannonball ←,△+✕, (Tag) ➠ [Baek] Death Pressure
Death Pressure ist eine spezielle Technik, die Baek nur in dieser Kombination beherrscht
Schadenswert: 30

King (mit Armor King als Partner)
[King] Throw Away ←,△+□, (Tag) ➠ [Armor King] Body Slam
Body Slam ist ein spezieller Wurf nur für diese Kombination
Schadenswert: 25

Armor King (mit King als Partner)
[Armor King] Armor King Driver ↓↘,△+○, (Tag) ➠ [King] Flying Lariat
Flying Lariat ist eine spezielle Technik, die Armor King nur in dieser Kombination beherrscht. Der Gegner kann durch △ vor dem Wechsel ausweichen
Schadenswert: 32

Julia (mit Michelle als Partner)
[Julia] Spin Behind △← (Tag) ➠ [Michelle] Running Neck Breaker
Running Neck Breaker ist ein spezieller Wurf, den Julia nur in dieser Kombination beherrscht
Schadenswert: 36

Michelle (mit Julia als Partner)
[Michelle] Spin Behind △← (Tag) ➠ [Julia] Face Crusher
Face Crusher ist ein spezieller Wurf, den Michelle nur in dieser Kombination beherrscht
Schadenswert: 36

Nina (mit Anna als Partner oder andersherum)
Chin Bash ↓;→,△+□ (Tag) ➠ Segatame
Segatame ist ein spezieller Wurf, den beide nur in dieser Kombination beherrschen
Schadenswert: 45

Jack-2 (mit Gun Jack als Partner oder andersherum)
Lift Up Slam △+○ (Tag) ➠ Back Breaker
Schadenswert: 30

Nach dem „Stonehead" von Kazuya (l.)...

...taumelt Paul benommen auf der Stelle...

...und wird schließlich von Jun gepackt

5. Special-Move-Tag und Tag-Combos

Jeder Kämpfer beherrscht bestimmte Special Moves, die den Gegner besonders weit hochschleudern, wenn Du direkt nach der letzten Eingabe des Special Moves, spätestens jedoch vor dem Treffer, die Tag-Taste drückst. Hierbei gilt: Je weniger **Frames** zwischen diesen beiden Eingaben, desto höher wird der Gegner geschleudert. Der anschließende Wechsel wird so schnell durchgeführt, dass der Partner bereits attackieren kann, noch bevor der Getroffene zu Boden gefallen ist. Die dadurch sich ergebende **Juggle-Combo** wird **Tag-Combo** genannt und auch vom System als solche erkannt.
Der besondere Vorteil dieser Tag-Combo: Der Schaden, der dabei entsteht, wird nicht mehr regeneriert, wenn der Getroffene die Arena verlässt. Die Tag-Combo ist vorbei, sobald der Gegner den Boden berührt. Der Special-Move-Tag kann mit jedem Teampartner ausgeführt werden. Es gibt allerdings auch spezielle Tag-Teams, die besonders spektakuläre Wechsel ausführen können:

Law (mit Paul als Partner)
[Law] Poison Arrow ←△□ (Tag) ➠ [Paul] △△ ➠ [Law] □
Schadenswert: 66

Law (mit Jin, Lei, King, Armor King, Heihachi, Gun Jack, Prototype Jack, Bryan, Hwoarang, Alex & Roger oder Kuma & Panda)
[Law] Poison Arrow ←△□ (Tag) ➠ ↓ oder ←
Schadenswert: Je nach Partner verschieden

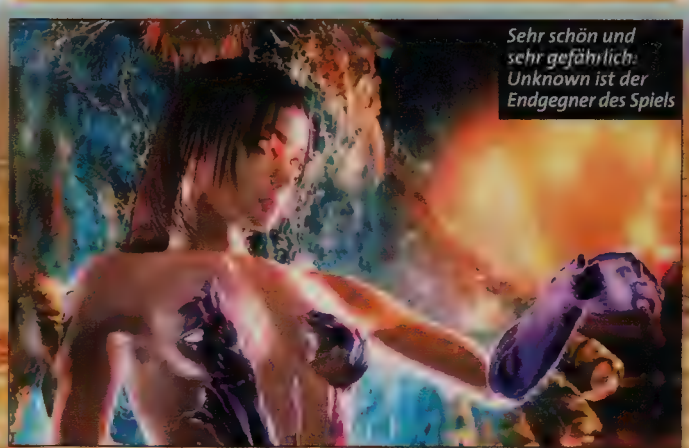
Gun Jack oder Jack-2 (mit Bryan als Partner)
[Gun Jack oder Jack-2] Double Axe ↓,△+□ (Tag) ➠ [Bryan] △
Schadenswert: 42

Bryan (mit Roger oder Alex als Partner)
[Bryan] Left Upper während des Hochkommens □ (Tag) ➠ [Roger oder Alex]
Provokation (automatisch) **Schadenswert: 18**

Hwoarang (r.) erleidet nach Laws gemeinem „Poison Arrow" einen „Stun"...

...der Paul ausreichend Zeit für seinen „Stone Breaker" verschafft

Für den abschließenden Schlag benötigst Du ein erstklassiges Timing


Sehr schön und sehr gefährlich: Unknown ist der Endgegner des Spiels

Schwesterliebe? Obwohl sich Nina und Anna ständig zanken...

...beherrschen sie exklusive und beeindruckende Team-Würfe

6. Stun-Tag

Aus den meisten **Stuns** kannst Du entkommen, indem Du Deinen benommenen Kämpfer per Tag-Taste auswechselst. Ein solches Manöver ist recht effektiv, da Du damit möglichen Folgeattacken ausweichst. Der Tag-Wechsel während eines Stuns kann nur bei solchen Stuns ausgeführt werden, denen Du auch durch Drücken von ➤ entkommen kannst.

Beispiel:
Jins „Heavy Body Blow" ➤➤Ⓐ. Drück entweder ➤ oder die Tag-Taste, um dem Stun zu entkommen.

Autsch! Der Schlag in die Magengegend lässt den Gegner taumeln

Jetzt schnell zum Partner wechseln, um dem Folgetreffer zu entgehen!

7. Tag-Wechsel nach einem Wurf

Neben dem Standard-Tag-Wurf (siehe Abschnitt 4) gibt es auch **spezielle Würfe,** nach denen Du den Tag-Wechsel sehr schnell ausführen kannst. Drück hierzu die Tag-Taste unmittelbar nach der Eingabe des Wurfes. Die Perspektive ändert sich daraufhin und Dein Partner kommt hereingestürmt. Der Unterschied zum Standard-Tag-Wurf ist, dass der eingewechselte Partner passiv in die Arena stürmt und auf Deine Eingabe wartet. Nachfolgend die vollständige Auflistung aller Würfe, nach denen ein direkter Wechsel möglich ist:

Charakter	Throw	Tastenkombination
Eddy	Missile Launcher	(links vom Gegner) Wurf
Paul	Push Away	➤➤,Ⓐ+Ⓡ
Baek	Snake Revenge	(links vom Gegner) Wurf
Wang	Golden Mountain	(rechts vom Gegner) Wurf
	Waning Moon	➘➘,Ⓐ+Ⓞ
Law	Knee Lift	➤➤,Ⓞ+Ⓧ
Lee	Knee Drive	➤➤,Ⓞ+Ⓧ
Lei	Double Foot Stomp	Ⓡ+Ⓧ
Nina	Jumping Flip	➘,Ⓐ+Ⓡ
	Hammer Throw	(rechts vom Gegner) Wurf
Anna	Overhead Toss	➘,Ⓐ+Ⓡ
King	Frankensteiner	➘,Ⓞ+Ⓧ
Armor King	Frankensteiner	➘,Ⓞ+Ⓧ
Roger & Alex	Frankensteiner	➘,Ⓞ+Ⓧ
Gun Jack	Side Left Bomb	(links vom Gegner) Wurf
Jack-2	Death Shoot	(von hinten) Wurf
PJack	Laundry Throw	(links vom Gegner) Wurf
Ganryu	Upper Stream Throw	(links vom Gegner) Wurf
	Crotch Throw	(rechts vom Gegner) Wurf
Bryan	Neck Throw	(von hinten) Wurf
Bruce	Face Crushing Knee	Ⓡ+Ⓧ
Kunimitsu	Tornado	(rechts vom Gegner) Wurf

Einige Tag-Wechsel nach einem Throw lassen sich gut zu einer **Combo** ausbauen. Ein Beispiel dafür ist die Wurftechnik von Paul, von der sich der Gegner über eine Sekunde erholen muss. Der Folgetreffer von Pauls Partner ist garantiert.

Paul (l.) schickt Eddy mit „Push Away" zu Boden

Eddy ist so lang benommen, bis Hwoarang (r.)...

...seinen tödlichen Unblockable-Move ausgeführt hat

ANGRIFFE BEIM HEREINSTÜRMEN

Fast alle Charaktere können beim Hereinstürmen in die Arena **drei unterschiedliche Angriffe** ausführen. Bei jeder Technik musst Du während der Wechselphase ➤➤ eingeben, dann die Richtungstasten loslassen und anschließend auf die jeweilige Taste drücken. Im Folgenden werden Deine Möglichkeiten erklärt:

Name: ***Sliding***
Eingabe: ➤➤(N)Ⓞ
Beschreibung:
Ein sehr schneller Angriff, der den Gegner zu Boden wirft. King und Armor King führen ihre „Stagger Kicks" aus, Yoshimitsu und Kunimitsu „Fubuki". Kazuya beherrscht diese Technik nicht.

Mit dem „Sliding" nach dem Tag-Wechsel überraschst Du Deinen Gegner nicht selten

Name: ***Run Chop***
Eingabe: ➤➤(N),Ⓐ+Ⓡ

Beschreibung:
Ein beidhändiger Sprungangriff, der auch liegende Gegner treffen kann, wenn die Distanz stimmt. Wenn der Gegner die Technik kurz vor Deiner Landung blockt, kannst Du ihn mit einem „Left Punch" treffen und zu Boden bringen. Kazuya und Devil beherrschen diese Technik nicht.

Der „Run Chop" trifft auch am Boden liegende Gegner, wenn die Entfernung stimmt

Name: ***Slash Kick***
Eingabe: ➤➤(N)Ⓧ
Beschreibung:
Ein Sprungkick mit dem linken Fuß. Fast jeder Kämpfer kann diese Attacke auch aus dem Lauf ausführen, einige aus dem Stand. Die Eingabe ist [Laufen] Ⓧ bzw. ➤➤➤Ⓧ. Nach der Ausführung fallen alle weiblichen Charaktere zu Boden.

Warum alle weiblichen Fighter nach dem „Slash Kick" zu Boden fallen, bleibt ein Rätsel...

SCREEN FUN AKTION!

Lust auf mehr Tipps, Tricks und Infos? 10 offizielle Lösungsbücher zu „Tekken Tag Tournament" warten auf ihre Gewinner. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, steht auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Geliebte von Kazuya und Mutter von Jin ist zurück: Jun Kazama

Tag-Cancel

Mit einer besonderen Eingabe kannst Du die **Laufbewegung Deines eingewechselten Kämpfers abbrechen** und Dich somit schneller auf den gegnerischen Angriff vorbereiten. Das beseitigt den Schwachpunkt der Erholungsphase nach dem Wechsel. Es ist äußerst wichtig, diese Technik gegen geübte Spieler anzuwenden, um nicht jedes Mal nach dem Wechsel erwischt zu werden.

Methode 1
Für Charaktere, die den Flickflack nicht beherrschen: ↘↘
Durch diese Eingabe bleibt der Charakter am Bildrand stehen und Du kannst Dich auf sämtliche Aktionen des Gegners perfekt vorbereiten.

Methode 2
Sprungbewegung vortäuschen: ↘↑ oder ↙↑
Diese Technik kannst Du mit allen Kämpfern ausführen. Das Timing für die Eingabe muss allerdings Frame-genau erfolgen und ist nur nach intensivem Training zu meistern. In harten Fights findet das Manöver eher selten Anwendung.

Methode 3
Für Charaktere, die provozieren können:
□+○+⊗,← oder △+○+⊗,←
Wenn Du die jeweilige Eingabe erst einmal beherrschst, ist es kein Problem mehr, die Laufbewegung abzubrechen und den gegnerischen Angriff zu kontern.

Methode 4
Abbrechen der speziellen Bewegung: →(N)←
Lei, Lee und Kazuya beherrschen eine spezielle Vorwärtsbewegung, indem Du →(N) eingibst. Diese Bewegung lässt sich durch Eingeben von ← abbrechen. Benutzt Du die Technik beim Tag-Wechsel, bleibt Dein Charakter am Rand der Arena stehen.

Möchtest Du beim Wechsel nicht in die Attacke Deines Gegners hineinstürmen, dann brich den Lauf ab

Was ist eigentlich...?

Juggle-Combo: Unausweichliche Angriffsfolge, die den Gegner mehrmals in der Luft trifft.
Ausholphase: Zeitspanne eines Moves von der Tasteneingabe bis zum Treffer.
Quick Roll: Sanftes Abrollen nach hinten oder zur Seite, nachdem der Kämpfer in die Luft befördert wurde.
Throw Escape: Verteidigungsmanöver gegen Würfe.
Frame: Ein einzelnes Bild in der Animation des Kämpfers. In „Tekken Tag Tournament" werden 50 Bilder pro Sekunde (50 frames per second) dargestellt.
Stun: Der getroffene Kämpfer wird für kurze Zeit gelähmt und ist handlungsunfähig.
Combo: Eine rasche Folge von mindestens zwei Attacken, die nicht abgewehrt werden können, wenn die erste trifft.
Unblockable: Besonderer Special Move, der nicht geblockt werden kann.
Erholungsphase: Zeitspanne eines Moves nach dem Treffer bis zur Grundstellung.

Versteckte Special Moves

Jin, Paul, Lee und Kuma & Panda beherrschen versteckte Special Moves, die ihnen nur dann zur Verfügung stehen, wenn sie **einen bestimmten Partner im Team** haben. Hier erfährst Du, welche Moves das sind und welcher Partner erforderlich ist:

Jin (nur mit Heihachi als Partner)
Omen (während Force ←,△+□) △△⊗
Schadenswert: je nach Folgeattacke

Paul (nur mit Law als Partner)
Somersault ↓↗,○+⊗
Schadenswert: 30

Lee (nur mit Kazuya als Partner)
Harm Touch (während Silver Tail (in der Hocke →○)) △△□
Schadenswert: 27

Kuma & Panda (nur mit Heihachi als Partner)
Demon's Boar →△
Schadenswert: 24

Heihachi (r.) weckt in Jin neue Kräfte – mit der richtigen Eingabe nach „Force"

Jin nimmt die „Omen"-Stellung ein. Jetzt hat er neue Moves zur Verfügung

Lee (l.) und Kazuya mögen sich nicht. Als Team halten sie aber zusammen

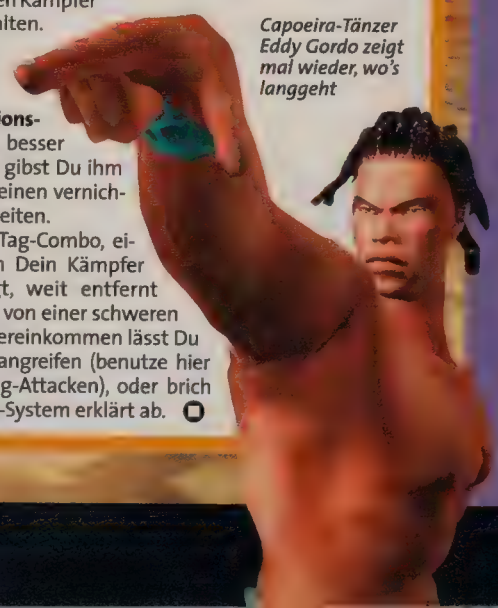
Den „Harm Touch" beherrscht Lee nur mit Kazuya als Partner

Der Zeitpunkt des Wechsels

Den Tag-Wechsel solltest Du nicht nur ausführen, wenn die Energieleiste Deines aktiven Kämpfers nahezu aufgebraucht ist. Schick ihn ruhig häufiger aus der Arena, um ihn regenerieren zu lassen und mit Deinem zweiten Kämpfer das Spiel variabel zu halten. Hierbei spielt der Zeitpunkt des Wechsels eine große Rolle:

Ist Dein **Gegner aktionsbereit?** Dann wechsle besser nicht, denn ansonsten gibst Du ihm alle Zeit der Welt, um einen vernichtenden Move vorzubereiten.

Wechsle mit einer Tag-Combo, einem Tag-Throw, wenn Dein Kämpfer auf dem Boden liegt, weit entfernt steht oder sich gerade von einer schweren Attacke erholt. Beim Hereinkommen lässt Du Deinen Fighter sofort angreifen (benutze hier auch die speziellen Tag-Attacken), oder brich seinen Lauf wie im Tag-System erklärt ab.



Capoeira-Tänzer Eddy Gordo zeigt mal wieder, wo's langgeht

Text: Frank Glaser

Published by

Nintendo

AFFENSTARKE GAME BOY COLOR ACTION

GAME BOY COLOR

ENDLICH GIBT ES DEN KULT-KLASSIKER

DONKEY KONG COUNTRY

AUCH FÜR DEN GAME BOY COLOR!

MIT EINZIGARTIGER GRAFIK, FANTASTISCHEM SOUND UND ATEMBERAUBENDEN ANIMATIONEN.

Der tierische Spielspaß. Alles andere ist total Banane.

2000 Nintendo. Game by Rare. Rareware logo is trademark of Rare.

deutscher Screentext

www.nintendo.de

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A - Z

Theo KRANZ VERSAND | Joysoft | gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 222

TELEFONISCH VON 9:00 UHR BIS 20:00 UHR (SA. VON 10:00 UHR BIS 16:00 UHR) ...

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

	Skate Scooter		DM 94,95
·3·	American McGee's Alice	DEZ 00	DM 89,95
	Autobahnraser 3	NOV 00	DM 54,95
	Baldur's Gate 2		DM 79,95
	Battle Isle 4 - Andosia Konfl.	NOV 00	DM 89,95
	Big Brother 2	NOV 00	DM 29,95
	Blair Witch Project 1		DM 54,95
	Blair Witch Project 2	NOV 00	DM 54,95
	Colin McRae Rally 2	DEZ 00	DM 79,95
·3·	C&C: Alarmstufe Rot 2		DM 89,95
	Cultures - Entdeckung Vinlands		DM 79,95
·3·	FIFA 2001	NOV 00	DM 89,95
	Die Flucht von Monkey Island	NOV 00	DM 89,95
	Heavy Metal FAKK 2		DM 79,95
	Hitman-Codename 47	NOV 00	DM 79,95
·3·	No One Lives Forever	DEZ 00	DM 79,95
·3·	Der Patrizier 2	NOV 00	DM 89,95
	Project I.G.I.	NOV 00	DM 79,95
	Die Siedler 4	DEZ 00	DM 79,95
	Simon the Sorcerer 3D	NOV 00	DM 79,95
	Star Trek Voyager Elite Force		DM 79,95
	Sudden Strike		DM 79,95
·3·	Techno Mage	NOV 00	DM 89,95
·3·	Tomb Raider 5 - Chronic	NOV 00	DM 89,95
	Tony Hawk's Pro Skater 2	NOV 00	DM 64,95
·3·	Die Völker 2	NOV 00	DM 89,95
·3·	Wer wird Millionär	NOV 00	DM 69,95

PLAYSTATION 2

PlayStation 2
Art.Nr.: P2H001
Release: NOV 00

DM 869.-

·3·	Playstation 2 inkl. DS	NOV 00	DM 869,00
·3·	Dual Shock Controller orig.	NOV 00	DM 59,95
·3·	Memory Card 8 MB orig.	NOV 00	DM 89,95
·3·	Horiz. Stand orig.	NOV 00	DM 29,95
·3·	Vert. Stand orig.	NOV 00	DM 29,95
	LR M. Schumacher GTR		DM 139,95
	Lenkrad 360 Modena	NOV 00	DM 99,95
	Armored Core	NOV 00	DM 109,95
	Dead or Alive 2:Hardcore	DEZ 00	DM 119,95
	Disney's Dinosaurier	DEZ 00	DM 109,95
	ESPN Intern. Track &Field	NOV 00	DM 109,95
	ESPN X-Games Snowboard.	NOV 00	DM 109,95
	Evergrace	NOV 00	DM 109,95
·3·	F1 Championship S2000	DEZ 00	DM 109,95
	F1 Racing Championchip	NOV 00	DM 109,95
·3·	FIFA 2001	NOV 00	DM 109,95
	Gradius III & IV	NOV 00	DM 109,95
	Int.Superstar Soccer 2000	NOV 00	DM 109,95
·3·	Kessen	DEZ 00	DM 109,95
·3·	NHL 2001	NOV 00	DM 109,95
	Orphen	DEZ 00	DM 109,95
	R.2 R. Boxing Round 2	NOV 00	DM 109,95
	Rayman Revolution	NOV 00	DM 109,95
·3·	Ridge Racer V	NOV 00	DM 119,95
·3·	SSX	NOV 00	DM 109,95
	Stunt GP	NOV 00	DM 109,95
·3·	Tekken Tag Tournam.	NOV 00	DM 119,95
·3·	Theme Park World	DEZ 00	DM 109,95
	Time Splitters	NOV 00	DM 109,95
·3·	X Squad	DEZ 00	DM 109,95

PLAYSTATION

·3·	Playstation PSOne		DM 249,00
	Controller Cyber Shock IR		DM 59,95
	Memorycard 15B blau		DM 14,95
	Memorycard 60B transp grün		DM 24,95
	Scorpion II Laser Vers.		DM 59,95
	Scorpion Light Gun Silber		DM 39,95
	Xploder FX		DM 69,95
	Xploder CD9000 Unlimited		DM 34,95
	Xploder CD9000 XL		DM 69,95
	007 Racing	DEZ 00	DM 89,95
·3·	Alien - Die Wiedergeburt	NOV 00	DM 89,95
·3·	Bond World is not enough	NOV 00	DM 89,95
·3·	Chase the Express		DM 89,95
·3·	Chicken Run	NOV 00	DM 89,95
	Danger Girl	NOV 00	DM 79,95
	Digimon World	NOV 00	DM 79,95
	Dino Crisis 2	NOV 00	DM 89,95
	Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 84,95
	Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 79,95
·3·	Driver2 Back on t. Street	NOV 00	DM 89,95
	Dschungelb. Groove Party	NOV 00	DM 89,95
·3·	F1 Championship S2000		DM 89,95
·3·	F1 Racing Championship		DM 59,95
·3·	FIFA 2001	NOV 00	DM 89,95
·3·	Formel Eins 2000	NOV 00	DM 99,95
·3·	Fussball Live 2	NOV 00	DM 99,95
	Koudelka		DM 79,95
	Landmaker		DM 79,95
	Legend of Dragoon	DEZ 00	DM 99,95
·3·	Medal of Honor Undergrnd.	NOV 00	DM 89,95
	Mille Miglia		DM 59,95
	Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 49,95
·3·	Moto Racer WT		DM 89,95
·3·	NBA Live 2001	NOV 00	DM 89,95
·3·	NHL 2001		DM 89,95
	Parasite Eve 2		DM 79,95
	Rayman 2		DM 79,95
	Spiderman		DM 79,95
·3·	Spyro 3 Year of t. Dragon	NOV 00	DM 89,95
	Star Trek Invasion		DM 79,95
	Tenchu 2		DM 79,95
	Toca World Touring Cars		DM 79,95
·3·	Tomb Raider 5 - Chronic	NOV 00	DM 89,95
	Tony Hawk's 2		DM 79,95
	Vagrant Story		DM 79,95
	Vanishing Point	NOV 00	DM 79,95
	WWF Smack Down 2	NOV 00	DM 89,95

DREAMCAST

	Dreamcast-Online-Pack		DM 379,00
	Xploder Schummelmodul		DM 49,95
	VGA Box		DM 39,95
	Dreamcast Controller Pad		DM 49,95
·3·	Chicken Run	NOV 00	DM 89,95
	Crazy Taxi		DM 89,95
	Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 79,95
	Dead or Alive II		DM 89,95
	Disney's D.D. Quack Attack	NOV 00	DM 89,95
	Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 89,95
	Ducati	NOV 00	DM 79,95
	Ecco - Defender of Future		DM 89,95
	ECW Anarchy Rulz	NOV 00	DM 49,95
	F1 Racing Championship	DEZ 00	DM 89,95
	F1 World Grand Prix II		DM 99,95
	Ferrari 355 Challenge		DM 89,95
	Grand Prix 3 Saison'99	NOV 00	DM 89,95
	Half Life dt. "Blue Shift"	NOV 00	DM 79,95
	Hidden & Dangerous		DM 79,95
	Intern. Track & Field		DM 84,95
	Kiss Psycho Circus		DM 89,95
	Le Mans 24		DM 89,95
	Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 89,95
	Metropolis Street Racer	NOV 00	DM 84,95
	NHL 2K		DM 89,95
	Phantasy Star Online	DEZ 00	DM 84,95
	POD 2	NOV 00	DM 89,95
	Powerstone 2		DM 89,95
	Railroad Tycoon II		DM 89,95
	Rayman 2		DM 89,95
	Ready 2 Rumble Round 2	NOV 00	DM 84,95
	San Francisco Rush 2049		DM 94,95

DAS SPIEL HAT EINE NEUE DIMENSION ERREICHT!

gameplay, Joysoft und der Theo Kranz Versand haben sich zum größten Spiele-Spezialisten Deutschlands zusammengeschlossen.
Und das heißt: die allerneuesten Spiele für alle Systeme, jegliches Zubehör, kinderleichtes Bestellen und superschnelle Lieferung.
Wir wissen, wie's geht.
Anrufen, bestellen, spielen. So einfach ist das.

C&C: Alarmst. Rot 2

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3530
Release: erhältlich
DM 89.95

Ridge Racer 5

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0004
Release: NOV 00
DM 119.95

Tekken Tag Tournam.

PLAYSTATION 2
Art.Nr.: P2S0003
Release: NOV 00
DM 119.95

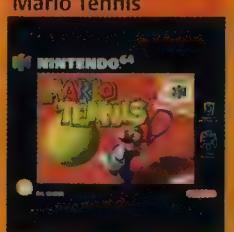
Danger Girl

PLAYSTATION
Art.Nr. SONYD1296
Release: NOV 00
DM 79.95

Halflife (dt.) Blue Sh.

DREAMCAST
Art.Nr. DCDT 180
Release: NOV 00
DM 79.95

Mario Tennis



NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 261
Release: NOV 00
DM 109.95

	Sega Extreme Sports		DM 89,95
	Sega GT	DEZ 00	DM 84,95
	Shenmue TV	DEZ 00	DM 119,95
	Snowcross Championship		DM 79,95
	Space Channel 5		DM 89,95
	Speed Devils Online	NOV 00	DM 94,95
	Star Wars Jedi Pow.Battle		DM 89,95
	Starlancer	NOV 00	DM 79,95
	Time Stalkers	NOV 00	DM 84,95
·3·	Tomb Raider 5 - Chronic		DM 99,95
	Tony Hawk's 2	DEZ 00	DM 89,95
	Vanishing Point	NOV 00	DM 89,95
	Virtua Tennis		DM 89,95
	Virtual Athlete		DM 89,95
	WWF Royal Rumble		DM 89,95

NINTENDO 64

	Nintendo 64 Pokemon		DM 249,00
	Bond:Welt ist nicht genug	NOV 00	DM 99,95
	Donald Duck Quack Attack	NOV 00	DM 99,95
	F1 Racing Championship	NOV 00	DM 109,95
	Int.Superstar Soccer 2000		DM 109,95
	Mario Party 2		DM 119,95
	Mario Tennis	NOV 00	DM 109,95
	Mickey's Speedway USA	NOV 00	DM 129,95
	Paperboy 3D		DM 99,95
·3·	Pokemon Snap		DM 129,95
	Pokémon Stadium		DM 139,95
	Power Rangers	NOV 00	DM 109,95
	San Francisco Rush 2049		DM 99,95
	Turok III		DM 99,95
	WWF No Mercy	NOV 00	DM [illegible]
	Zelda - Majora´s Mask	NOV 00	DM 129,95

GAMEBOY

	GameBoy Color		DM 139,00
	AC-Adapter GBC & GBP		DM 9,95
	XPloder GB/GBC		DM 69,95
·3·	Bond Welt ist nicht genug	DEZ 00	DM 69,95
	Cannon Fodder	NOV 00	DM 59,95
	Chicken Run	NOV 00	DM 59,95
	Croc 2		DM 69,95
	Dave Mira Freestyle BMX	NOV 00	DM 59,95
	Disney's Dinosaurier	NOV 00	DM 59,95
	Donald Duck Quack Attack		DM 59,95
	Donkey Kong Country	NOV 00	DM 64,95
	Dragon Quest Monsters		DM 64,95
	Driver		DM 59,95
·3·	F1 Championship Seas.2000	DEZ 00	DM 69,95
	Formel 1 2000		DM 59,95
	Int.Superstar Soccer 2000		DM 59,95
	Mat Hoffmans Pro BMX	NOV 00	DM 59,95
	Metal Gear Solid		DM 59,95
	Moorhuhnjagd	NOV 00	DM 64,95
	Perfect Dark		DM 69,95
	Pokémon Blaue Edition		DM 69,95
	Pokémon Gelbe Edition		DM 69,95
	Pokémon Rote Edition		DM 69,95
·3·	Pokemon Trading Card G.	DEZ 00	DM 69,95
	Rayman		DM 64,95
	Tomb Raider		DM 59,95
	Tony Hawk's 2	NOV 00	DM 59,95

gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

Wenn wir's nicht haben-

dann hat's keiner!

INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Driver 2

portofreie Sonder-Lieferung

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1250
Release: NOV '00

DM 89.95

Die Siedler 4

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3356
Release: DEZ '00
DM 79.95

M.o.H.: Underground

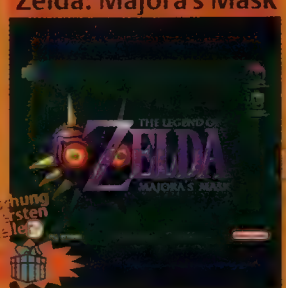
portofreie Sonder-Lieferung

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD1300
Release: NOV '00
DM 89.95

Ferrari 355 Challenge

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 137
Release: erhältlich
DM 89.95

Zelda: Majora's Mask



Überraschung für den ersten Besteller

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 259
Release: NOV 00
DM 129.95

PREISHAMMER

PC GAMES

Gold Games IV	DM 19.95
Grand Theft Auto 2	DM 29.95
Sega Rally 2	DM 19.95
ACTION	
C&C 2 Alarmst. Rot	DM 29.95
Castrol Honda Superbike	DM 29.95
ECW Hardcore Revolution	DM 19.95
Fifa Soccer 99	DM 19.95
Legend of Kartia	DM 34.95
NBA Live 99	DM 29.95
NHL 99	DM 29.95
Rayman Platinum	DM 29.95
Street Skater	DM 29.95
Tony Hawk Skateboarding	DM 49.95
Warzone 2100 Ricochet	DM 29.95
WCW Mayhem	DM 29.95

DREAMCAST

Formula One Racing	DM 59.95
Sega Rally II	DM 49.95
Speed Devils	DM 29.95
Virtua Striker II V.2000.1	DM 49.95
WWF Attitude	DM 9.95

NINTENDO 64

Donkey Kong 64 + Exp. Pak	DM 69.95
ECW Hardcore Revolution	DM 19.95
F1 World GP II	DM 39.95
J.McGrath Supercross 2000	DM 44.95
Shadowman	DM 49.95
Turok Rage Wars	DM 19.95

GAMEBOY

Int. Superstar Soccer 99	DM 19.95
Quest for Camelot	DM 14.95
Super Mario Land Classic	DM 24.95

Gold Games 4

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD3094
Release: erhältlich
DM 19.95

Rayman - Platinum

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD431
Release: erhältlich
DM 29.95

Donkey Kong 64

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 204
Release: erhältlich
DM 69.95

Grand Theft Auto 2

PC GAMES
Art.Nr.: PCCD2747
Release: erhältlich
DM 29.95

WWF Attitude

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 061
Release: erhältlich
DM 9.95

Turok: Rage Wars

NINTENDO 64
Art.Nr.: N64DT 230
Release: erhältlich
DM 19.95

FIFA Soccer '99

PLAYSTATION
Art.Nr.: SONYD771
Release: erhältlich
DM 19.95

Sega Rally 2

DREAMCAST
Art.Nr.: DCDT 015
Release: erhältlich
DM 49.95

Super Mario Land Cl.

GAMEBOY
Art.Nr.: GB 289
Release: erhältlich
DM 24.95

Portofreie Sonder-Lieferung*

JETZT vorbestellen — Jetzt vorbestellen - zum Release-Datum spielen.

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine kleine Überraschung!

Preishammer - Top-Spiele zum Spitzenpreis

BUDGET — Budget - Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

2in1 — Bundle - all inklusive

Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!

Lieferung innerhalb Deutschlands: Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 18.- DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht. *: Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post.

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

DINO CRISIS 2

TEIL 1

Die Dinos sind wieder los! Der erste Teil dieser Lösung bringt Deine Helden ein mächtiges Stück voran.

Eigentlich sollte man aus seinen Fehlern lernen – nicht so die Regierung. Die Gefahren der „Dritten Energie" waren bekannt. Doch der Wunsch, das ungeheure Kraftpotenzial zu kontrollieren, ließ die Regierung an den Experimenten weiterarbeiten. Geblendet von schnellen Erfolgen beging man während der Versuche immer häufiger Fehler. Bis zu einem erneuten Unfall...

Regina (l.) und Dylan sind voll bewaffnet und zu jedem Fight bereit

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Der sicherste Weg aus der Krise: Es gibt 10 Exemplare des offiziellen Lösungsbuchs zu „Dino Crisis 2" zu gewinnen. Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss: 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

DOCK/TRÄGERPLATZ

1

Nach der Einführungssequenz und der Flucht vor dem hungrigen T-Rex findest Du beide Helden eingeschlossen in einem kleinen Korridor. Regina macht sich aus dem Staub, und Dir bleibt nichts übrig, als die andere Tür zu nehmen. **Überprüfe vorher den Soldaten am Boden und nimm das Kleine Medi-Pak an Dich (siehe Bild).**

WAS SIND EXTINKTIONSPUNKTE?

Extinktionspunkte (EXP) sind in „Dino Crisis 2" die Währung. Damit kannst Du im Lauf des Spiels an bestimmten Punkten – an so genannten Shop- oder Speicher-Terminals – Gegenstände einkaufen. Um EXP zu bekommen, musst Du möglichst viele Saurier erledigen. Je nach Dino-Gattung bekommst Du mehr oder weniger EXP. Bonuspunkte gibt es für folgende Aktionen:

- **A** **Konter-Hit: Der Dino wird getroffen, während er sich im Angriff befindet**
- **B** **Combo: Mehrere Dinos werden hintereinander getroffen**
- **C** **Kein-Schaden-Bonus: Du verlässt den Raum unbeschadet und hast mindestens fünf Dinos erlegt (bei einigen Dinos reichen auch weniger als fünf)**

DSCHUNGEL/NORDROUTE 1

2

Nach wenigen Schritten wirst Du von einigen Raptoren begrüßt und umzingelt. Du kannst ihrem Hinterhalt entkommen, indem Du auf den nahe gelegenen Container kletterst. **Beim Hochklettern wird vermutlich der obere Raptor herunterspringen,** sodass Du alle drei Urtiere in Ruhe erledigen kannst.

Von nun an tauchen die Raptoren zufällig auf. Wenn das Gebüsch raschelt, springen sie hervor. Schnapp Dir das Mittlere Medi-Pak nahe des Müllhaufens und geh durch den Ausgang (ein zweiter ist noch versperrt). Klettere die Leiter hinauf und **halte Dich links,** da Du hier die Bewegungen der Dinos besser abschätzen kannst.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 2

3

Lauf schnell bis zum Kamerawechsel. Du siehst einen Raptor, der Dich angreifen will. Räum ihn aus dem Weg – keine Angst, der Bereich hinter Dir ist sicher – und lauf weiter. Feure Testschüsse ab, während Du den Weg entlangläufst, **denn zwei bis drei Raptoren werden sich Dir plötzlich entgegenstellen.**

Wirst Du verfolgt, drehst Du Dich um und feuerst, bevor Du bei der Leiter am Ende hinunterspringst. **Unten läufst Du eine scharfe Linkskurve.** Ansonsten kann es passieren, dass Du von einem heranspringenden Raptor erwischt wirst. Erledige Deine Gegner und klettere dann wieder weiter nach unten.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 3

4

Du hörst einen Raptor in der Nähe, zieh also Deine Waffe, bevor Du weiterläufst. Erledige ihn und renn weiter zur Leiter, während Du weitere Testschüsse abgibst. Bei der Leiter drehst Du Dich um und plättest alles, was dahergelaufen kommt. **Spring dann nach unten. Halte Dich ganz rechts vom Weg,** da auf der anderen Seite Angriffspunkte liegen.

Bevor Du den Bereich per Leiter verlässt, drehst Du Dich noch einmal um, um alle Verfolger zu eliminieren.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 4

Dieses Areal sollte kein Problem für Dich darstellen, so lange Du Dich in der Mitte des Wegs aufhältst. Deine Angreifer sind stets gut sichtbar, sodass Du Dir um Überraschungsangriffe von hinten keine Sorgen machen musst. Schnapp Dir das Kleine Medi-Pak vom Container und das **Große Medi-Pak vom Hügel**, bevor Du weitergehst.

WASSERTURM

Die Dino-Datei: Velociraptor in der Nähe des Speicher-Terminals ist von größerem Interesse als ein merkwürdiger Überlebender. Nimm sie auf und **bedien das Terminal.** Füll Dein Magazin auf und kauf ein zusätzliches +100. Die Plasmakanone lässt Du fürs Erste liegen. Die Tür nahe des Terminals ist verschlossen. Klettere die Leiter hoch, um die Reanimation aufzunehmen und verlass den Hof durch die zweite Tür.

PASSAGE ZUR MILITÄREINRICHTUNG 1

Zieh Deine Waffe und feuere sofort los, da ein angreifender Raptor auf dem Weg zu Dir ist. Sprinte am Laster vorbei und feure, um zwei heranstürmende Raptoren zu überraschen. Bei der kleinen Lichtung geht Dein Weg rechts entlang. Kannst Du ein Mittleres Medi-Pak brauchen, machst Du einen Abstecher im linken Weg.

PASSAGE ZUR MILITÄREINRICHTUNG 2

Lauf weiter, aber spring noch nicht hinab, denn drei Raptoren wollen Dich besuchen. **Von Deiner erhöhten Position aus hast Du nichts zu befürchten.** Der gesamte Bereich vor Dir bildet ein gut einsehbares Schussfeld, sodass Du keine Probleme haben solltest, den Eingang zur Militäreinrichtung zu erreichen.

MILITÄREINRICHTUNG/VORDERSEITE

Also diese Art von Willkommen hast Du nicht ganz erwartet! Der T-Rex, der zu Beginn des Spiels von Davids Rakete erwischt wurde, möchte sich an Dir rächen. Sobald Du wieder Kontrolle erlangt hast, drehst Du Dich um und steigst die Leiter hinauf. **Da Du während der Kletterpartie unverwundbar bist, wird Dir nichts passieren.**

Der Kampf gegen das Riesenvieh ist zwecklos. Renn zur anderen Seite der Plattform und klettere wieder hinab. **Auf dem Weg zu der gegenüberliegenden Leiter zerstört der T-Rex den Container.** Er kann Dich aber nicht erwischen, wenn Du nur schnell genug die Leiter hinaufkletterst.

Nimm Dir das Große Medi-Pak, sprinte über die Plattform und klettere auf der anderen Seite hinunter. Eine Zwischensequenz bringt Dich in das Gebäude vor Dir.

MILITÄREINRICHTUNG/EINGANG

Folge dem linken Compsognathus zur T-Rex-Dino-Datei, die auf dem Tisch liegt. Tritt dann durch die Tür.

MILITÄREINRICHTUNG/KORRIDOR

Hier gibt's nicht viel zu tun, außer die nächste Tür zu nehmen. Beim zweiten Ausgang liegt zwar ein Mittleres Medi-Pak im Regal, aber das solltest Du besser später aufnehmen.

Eine ganze Kleinstadt ist wie vom Erdboden verschluckt – kann Regina da helfen?

MEDIZINISCHE STATION

Schau Dir die Papiere des Doktors an und **nimm den Schlüssel aus dem Medizinkoffer.** Brauchst Du eine weitere Reanimation, untersuchst Du die Regale in den Schränken gegenüber. Jetzt noch schnell den Spielstand am Terminal speichern, bevor Du Dich auf den Rückweg machst!

MILITÄREINRICHTUNG/EINGANG

Hier solltest Du nicht zögern: Halt die Waffe hoch, lauf und eröffne dabei noch das Feuer. Ein Raptor kommt Dir zwar bedrohlich nah, doch wirst Du unausweichlich getroffen, wenn Du stehen bleibst. Renn weiter zur Tür und **eliminiere von dort aus die restlichen Angreifer,** bevor Du das Gebäude verlässt.

MILITÄREINRICHTUNG/KORRIDOR

Wem Du hier begegnest, entscheidet der Zufall. Meistens wirst Du von zwei Raptoren angegriffen. Tauchen beide auf derselben Seite auf, ist der Kampf ein leichtes Spiel. Sind sie rechts und links von Dir verteilt, **legst Du einen Raptor mit der Pumpgun flach und läufst an ihm vorbei,** bevor Du Dich um den zweiten kümmerst.

Text: Frank Glaser

MILITÄRANLAGE/VORDERSEITE

15

Gib Dir keine Mühe mit dem T-Rex – der Brocken ist immer noch unverwundbar. **Lauf lieber zum anderen Ausgang** und lass Dich dabei nicht erwischen.

HARDWARE-LAGER

16

Schnapp Dir die Datei und geh in den hinteren Bereich. Dort öffnest Du den Safe mithilfe des Schlüssels, **was die ID-Karte Forschungseinrichtung zum Vorschein bringt.** Leider ertappt Dich dabei das Sicherheitssystem als Unbefugten und verriegelt die Ausgangstür. Nach dem Rollenwechsel steuerst Du Regina und musst Dylan aus der Patsche helfen.

DOCK/ANLEGEPLATZ

17

Durch die Gittertür in der Ferne musst Du hindurch: **Öffne sie mithilfe des Elektroschockers.**

DOCK/HÄNGEBRÜCKE

18

Alle Gegner haben das Weite gesucht, denn der T-Rex streift durch das Areal. Untersuche den Leichnam, wo Du eine Dino-Datei über den Allosaurus findest. **Der zerstörte Generator beherbergt eine Reanimation.**

DSCHUNGEL/SÜDROUTE 1

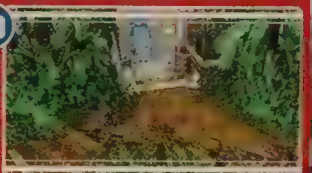
19

Halte Deine Waffe besser schussbereit, denn ein bis zwei Raptoren sind im Anmarsch. Erledige sie und lauf den Weg entlang, wobei Du einige Testschüsse abfeuerst. Kurz darauf erscheint ein Raptor vor Dir, den Du anschießt, während Du an ihm vorbeiläufst.

Dreh Dich dann um und gib ihm sowie Deinen Verfolgern den Rest. Das letzte Stück bis zur Treppe saust Du rechts entlang, um nicht von einer Sprungattacke erwischt zu werden.

DSCHUNGEL/SÜDROUTE 2

20



Bleib am Eingang kurz stehen, bis ein Raptor um die Kurve getrabt ist. Dann eröffnest Du das Feuer. Renn an ihm vorbei, solange er auf dem Boden liegt, und sprinte den Weg entlang.

Bei der kleinen Lichtung erkennst Du eine Tür, die zum Sumpf führt. **Ignoriere sie und lauf zum nächsten Ausgang.**

PASSAGE ZUR FORSCHUNGSEINRICHTUNG

21

Versuchst Du, die nächste Leiter zu erklimmen, **dann wirst Du von einem Allosaurus begrüßt.** Dieser Mini-T-Rex ist äußerst übel gelaunt. Du solltest schleunigst das Weite suchen. Steig die Leitern hoch und verlass das Areal.

FORSCHUNGSEINRICHTUNG/HINTEN

22

Zwei oder drei Raptoren warten auf der Plattform zur Rechten auf Dich. Erledige sie von Deiner Startposition aus, bevor Du die Leiter hinaufkletterst. **Hier lauern drei weitere Raptoren.** Du steigst auf der anderen Seite die Plattform wieder hinunter. Die mit Lianen versperrte Tür ist mit der Machete kein Problem! Du wählst die Tür gegenüber aus, nachdem Du bei der zerstörten Brücke das Kleine Medi-Pak aufgenommen hast.

SICHERHEITSKONTROLLRAUM

Dreh Dich um und verlass den Kontrollraum wieder.

FORSCHUNGSEINRICHTUNG/HINTEN

23

Ein weiterer Hinterhalt dieser Typen in Schwarz! Dieses Mal werden sie von einem Mädchen begleitet, das beinahe zu Tode stürzt, hätte Regina nicht so ein weiches Herz...

SICHERHEITSKONTROLLRAUM

24

Nachdem Regina das fremde Mädchen ans Rohr gebunden hat, nimmst Du die Datei auf **und benutzt daraufhin das Speicher-Terminal.** Du solltest mittlerweile mehr als genug EXP besitzen, um Dir den Flammenwerfer und die Doppel-MP kaufen zu können. Stocke nun Deine Heilmittel auf und verlass das Terminal wieder – es sei denn, Du möchtest zuvor noch einmal speichern. Bewaffne Dich jetzt mit den Doppel-MP und kehre dem Raum den Rücken.

FORSCHUNGSEINRICHTUNG/HINTEN

25

Dank der Doppel-MP sind die Raptoren leicht zu überwinden. **Lauf jetzt den Weg zurück zum Eingang des Sumpfes.**

PASSAGE ZUR FORSCHUNGSEINRICHTUNG DSCHUNGEL/SÜDROUTE 2 - SUMPF/SÜDLICHE GIFTZONE

26

Um die giftigen Pflanzen zu vernichten, rüstest Du Dich mit dem Flammenwerfer aus. Bist Du dabei schnell genug, **erhältst Du eine 13er-Combo,** was Dir 5600 EXP einbringt.

SUMPF/NÖRDLICHE GIFTZONE

27

Hier brennst Du Dir den Weg ebenfalls frei. **Für diesen Act erhältst Du 4400 EXP, falls Du schnell genug warst (11er-Combo).** Schließ am Ende die Tür auf, um den Wasserturm zu betreten.

WASSERTURM

28

Kommt Dir das bekannt vor? Hier warst Du zuvor schon einmal mit Dylan. Du solltest jedoch noch gut ausgerüstet sein. **Geh einfach weiter in die Richtung der Militäreinrichtung.**

PASSAGE ZUR MILITÄREINRICHTUNG 1

29

Lauf weiter, bis Du erneut von den schwarzen Männern angegriffen wirst. **Nur gut, dass Regina den Umgang mit dem Elektroschocker so gut beherrscht...**

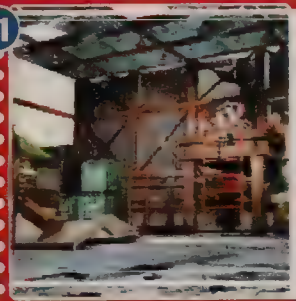
PASSAGE ZUR MILITÄREINRICHTUNG 2

30

Außer einem Triceratops mit seinen Jungen im Hintergrund ist hier alles ruhig. Mit dieser Spezies wirst Du später noch intimer Bekanntschaft machen.

MILITÄREINRICHTUNG/VORDERSEITE

31



Der T-Rex ist zum Glück verschwunden, hat aber leider die lästigen Pteranodon da gelassen. Um nicht getroffen zu werden, renn von Deiner Startposition geradeaus bis zur Plattform, auf der Du mit Dylan das Große Medi-Pak gefunden hast. **Lauf schnellstmöglich zur Leiter und klettere hinauf... Du wirst sehen, dass die Attacke des Dino-Vogels ins Leere geht.** Sause auf der Plattform entlang und spring auf der anderen Seite herunter: Der Pteranodon verfehlt Dich.

HARDWARE-LAGER

32

Schnapp Dir den Schlüssel (grün), den Dylan zuvor unter dem Türschlitz durchgeschoben hatte. Möchtest Du einen kleinen Small Talk halten, kannst Du auch Dylan ansprechen. Dann geht's weiter nach draußen.

MILITÄREINRICHTUNG/VORDERSEITE

Lauf nach rechts zum Eingang der Militärischen Anlage.

MILITÄREINRICHTUNG/EINGANG

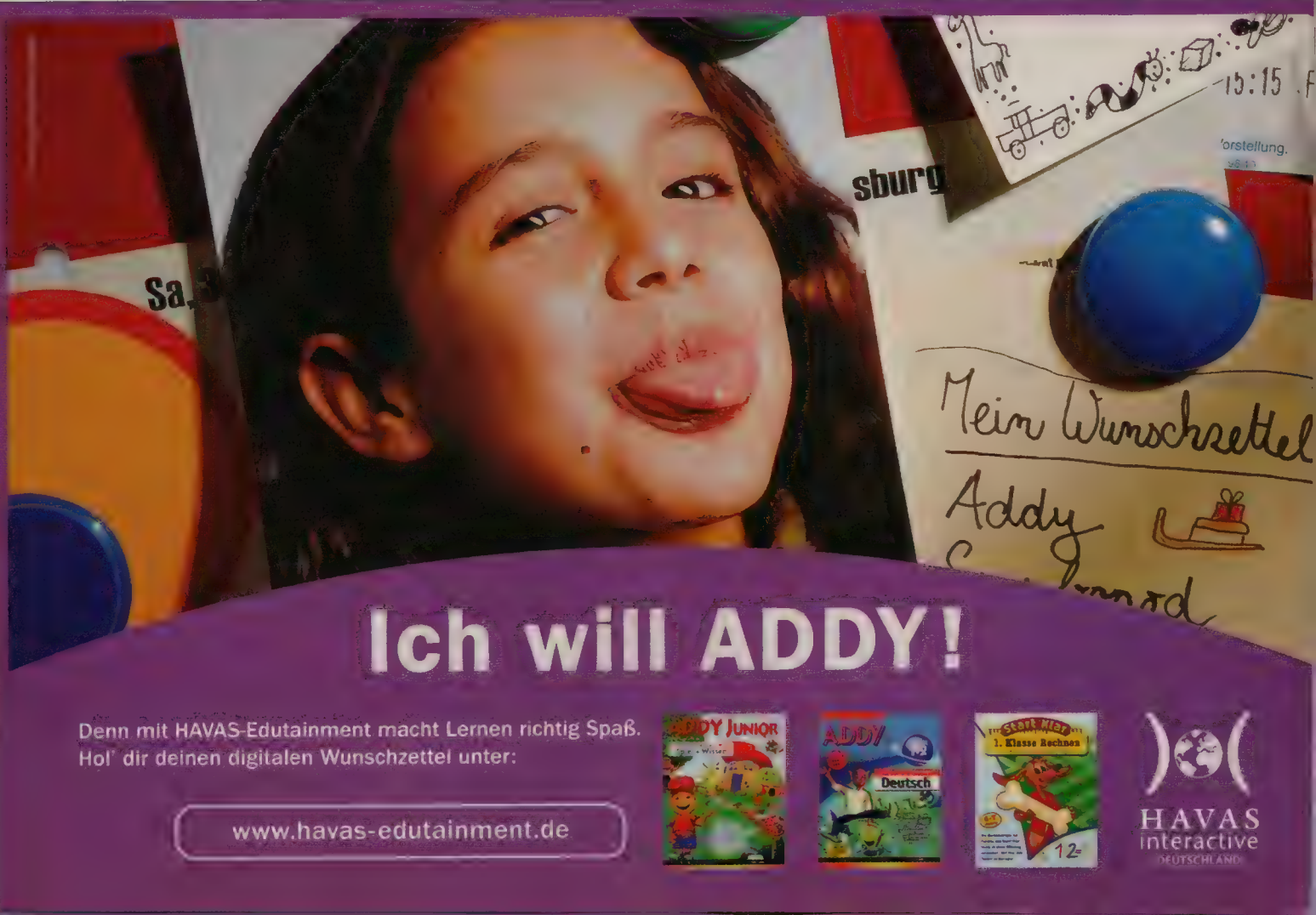
33

Mit dem Flammenwerfer ausgestattet, stürzt Du Dich auf den nächsten Raptor. Hast Du drei weitere erledigt, verschwindest Du durch die nächste Tür.

MILITÄREINRICHTUNG/KORRIDOR

34

In seltensten Fällen triffst Du hier auf ein oder zwei Raptoren. Brate sie gründlich und renne zum Ende des Korridors. Links im Regal findest Du ein Mittleres Medi-Pak, das Du vermutlich gut brauchen kannst. Rüste Dich mit der Pistole aus, damit Du wieder den Elektroschocker tragen kannst, und **öffne mit Hilfe des Schockers die Tür vor Dir.**



Ich will ADDY!

Denn mit HAVAS-Edutainment macht Lernen richtig Spaß.
Hol' dir deinen digitalen Wunschzettel unter:

www.havas-edutainment.de

HAVAS interactive DEUTSCHLAND

STEUERUNGSRAUM

35

Hinter den Stufen findest Du eine weitere Datei, **Dein eigentliches Ziel jedoch befindet sich im hinteren Bereich des Raumes.** Häng den Schlüssel zurück an seinen Platz und greif Dir dafür den Schlüssel (blau). Damit läufst Du zurück zu Dylan.

MILITÄREINRICHTUNG/KORRIDOR MILITÄREINRICHTUNG/EINGANG MILITÄREINRICHTUNG/VORDERSEITE HARDWARE-LAGER

36

Benutze an der Armatur links neben der Tür den Schlüssel (blau), um die Tür zu öffnen. Somit hast Du Dylan befreit! Natürlich nutzt Du sofort die günstige Gelegenheit dazu, ihm von der Lianenverhängten Tür zu erzählen.

COCKPIT

37

Nachdem Dylan das Mädel wieder angebunden hat, **öffnest Du das Speicher-Terminal.** Kauf Dir die mächtige Plasmakanone und spendiere ihr ein +50er-Magazin oder besser gleich ein +100er-Magazin. Rüste Dich mit ausreichend Heilmitteln aus.

Bist Du fertig, bewaffnest Du Dich mit der Plasmakanone und gehst an Deck. Unterhalte Dich nun mit Regina.

DECK

Hier gibt's nichts zu tun. Geh vom Schiff und an Land.

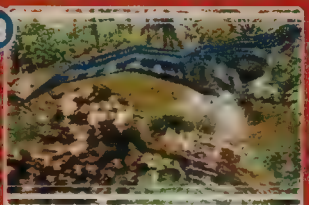
DOCK/ANLEGEPLATZ

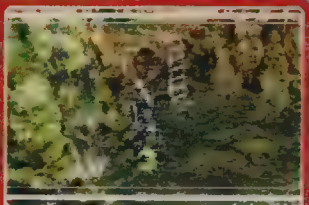
38

Im zuvor unzugänglichen Bereich sind jetzt im mittleren Teil Kisten weggeräumt. Du hast Zugang zu einer weiteren Tür. Kurz darauf wird Dir völlig klar, warum: **Ein Allosaurus taucht auf einem der Container auf.**

DSCHUNGEL/PASSAGE NORDROUTE

39





Du steigst in den Teich hinab. Einige Felsen versperren Dir den weiteren Weg nach unten, können den heranstürmenden Allosaurus aber nicht lang aufhalten. Sobald er hindurch rennt, steigst Du schnell die Leiter hinauf und läufst nach rechts. **Hier wartest Du, um den dicken Dino nach oben zu locken.**

Dann springst Du hinab. **Lauf zum kleinen Wasserfall und untersuche ihn.** Ein Blatt treibt mit dem Strom entlang. Lock den Allosaurus auf die hintere Anhöhe und folge anschließend dem Blatt bis zum Ende.

Untersuchst Du die Stelle, findest Du die 3.-Energie-ID-Karte. Lauf nun zum Ausgang.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 1

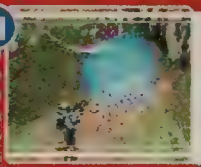
40

Hier bist Du den ersten Raptoren begegnet. Pass auf: **Hast Du Pech, wirst Du von beiden Seiten in die Zange genommen** – achte auf mögliche Sprungattacken.

Es wird Zeit, Deine Plasmakanone auf Herz und Nieren zu testen. Beachte hierbei, dass Dich die blaue Energiekugel nicht verletzen kann: Während Du einfach hindurchrennst, werden Deine Verfolger gebrutzelt.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 2-4

41



Lauf einfach durch, um den Wasserturm zu erreichen. Der Platz vor dem Ausgang eignet sich allerdings auch hervorragend zum Punkte sammeln: **Lauf vor und zurück und erledige mit der Plasmakanone so viele Dinos wie möglich.** Wirst Du nicht verletzt, darfst Du beim Verlassen einen fetten Kein-Schaden-Bonus einstreichen.

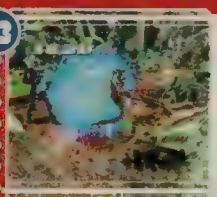
WASSERTURM

42

Als erstes solltest Du am Speicher-Terminal Deine Plasmakanone aufladen. Dann speicherst Du Deinen Spielstand und **nimmst den Ausgang links um die Ecke.** Das ist möglich, da Rotschopf Regina netterweise die Tür aufgeschlossen hat.

SUMPF/NÖRDLICHE GIFTZONE

43



Nach dem Wegräumen der giftigen Pflanzen ist dieser Platz mit schlecht gelaunten Raptoren gepflastert. Zwei von ihnen begrüßen Dich gleich am Eingang: Sag ihnen Hallo mit Deiner Plasmakanone. Danach kletterst Du die Leiter hinauf und **schießt Dir den Weg bis zum Ende frei.**

SUMPF/SÜDLICHE GIFTZONE

44

Auch dieses Sumpfgebiet wird von Raptoren bevölkert. **Bei der langen Geraden solltest Du Verfolger abschütteln** und es nicht auf einen Wettlauf ankommen lassen.

DSCHUNGEL/SÜDROUTE 2

45

Bieg nach rechts ab und **lauf zum Ausgang**, denn der Weg geradeaus führt ein paar Abschnitte weiter zu einer verschlossenen Tür. Besitzt Du noch ausreichend Munition und möchtest Du noch ein paar EXP sammeln, kannst Du genauso gut das östliche Areal weiter erforschen.

PASS. ZUR FORSCHUNGSEINRICHTG.

46

Endlich hast Du eine Waffe dabei, die dem aufdringlichen Allosaurus Paroli bieten kann. Wie Du gelesen hast, ist er am Kopf so gut wie unverwundbar.

Lauf daher an seine Seite und ziele auf den Bauch. Nach ein paar Treffern kippt der Riese um und Du erhältst einen Bonus.

FORSCHUNGSEINRICHTUNG/HINTEN

47

Schenk den anwesenden Raptoren keine Aufmerksamkeit, zumindest so lange, bis Du bei der Lianen-verhängten Tür angelangt bist. Dreh Dich dann um und beseitige jegliche Gefahr, die sich Dir entgegenstellt.

Jetzt öffnest Du mit Deiner Machete in Ruhe den Raum.

EINGANG FORSCHUNGSEINRICHTUNG

48

Eine kleine Schar von Compsognathus flieht, wenn Du den Raum betrittst. **Du machst Bekanntschaft mit einer gefährlichen Dinosaurier-Gattung: den Oviraptoren.** Sie sind klein und flink, daher schwer zu treffen. Außerdem beherrschen sie zwei Angriffsarten: Wenn Du in Bewegung bist, greifen Sie mit einem Aufwärtskick an, stehst Du auf der Stelle, spucken sie eine giftige Flüssigkeit auf Dich.

Die beste Waffe ist natürlich die Plasmakanone. Mit ihr funktioniert der in Abschnitt 40 beschriebene Trick besonders gut. Hast Du die Munition dafür aufgebraucht, ist die Pumpgun auch noch ganz hilfreich.

Lauf im Halbkreis zur anderen Seite des Raumes und benutze die ID-Karte Forschungseinrichtung neben der Tür. Bevor Du eintrittst, erledigst Du alle noch verbliebenen Oviraptoren.

Feier-Abend-Stimmung.

Die original Mercedes-Benz Truck-Race-Simulation für PC-CD-ROM. 8 High-Detail-Trucks > ungedrosselt mit 250 km/h > 3D-Cockpit > reale Fahrphysik > original Teams > authentische Modi > Fun- und Original-Tracks > jetzt probefahren.

PC CD-ROM

SYNETIC

www.mbtr.de

THQ
WWW.THQ.DE

© 2001 Synetic GmbH. All rights reserved. Developed by Synetic GmbH. Published by THQ. "Mercedes-Benz" is a registered trademark of Daimler-Chrysler AG.
Vertrieb: MICROPROSE GmbH, A THQ Company, Tel. 0 21 31 / 12 0, Fax: 0 21 31 / 607 111

FORSCHUNGSTRAKT

49

Lauf zum Ende des Korridors auf der rechten Seite und versuche wie zuvor, die ID-Karte Forschungslabor einzusetzen – Dein Vorhaben wird von einem Compsognathus gestört, der Dir die Karte aus der Hand schleudert und mit ihr das Weite sucht.

Der schnellste Weg, die Karte zurückzuerobern, beginnt beim Eingang. Dem Compsognathus hinterherzulaufen, bringt allerdings nicht viel, denn er kann Dir immer entwischen. Scheuche also den frechen Dieb langsam in den linken Bereich, ohne ihm dabei zu nahe zu kommen.

In der hinteren Ecke gibt es zwei kleine Luftschleusen. **Zwing das Urtier, in die vordere zu schlüpfen.** Ist es weg, läufst Du zurück zum Korridor und befreist die Lianen-Tür von ihrem Gewächs. Tritt dann hindurch.

FORSCHUNGSRAUM

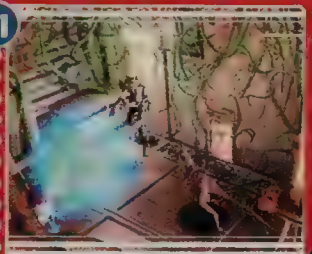
50

Du weißt, dass der Compi irgendwo hier herumläuft, da Du sein schrilles Quieken hörst. Kümmere Dich aber als Erstes um die drei Schließmechanismen. Betätigst Du sie, öffnest Du eine der Fallen in der Ecke des Raums. **Scheuche den umherirrenden Compi in diese Falle hinein.** Daraufhin verliert er die Compi-Dino-Datei sowie die Karte wieder.

Hast Du dieses kleine Puzzle erst einmal gelöst, untersuchst Du den Raum nach weiteren Gegenständen: In der Nähe der Fallen findest Du ein Kleines Medi-Pak und auf dem Operationstisch eine Datei mit Notizen. Lade dann Deine Waffen am Speicher-Terminal auf. Hacke anschließend die Lianen-Tür auf und verlass den Raum durch sie.

STROMVERSORGUNGSRAUM

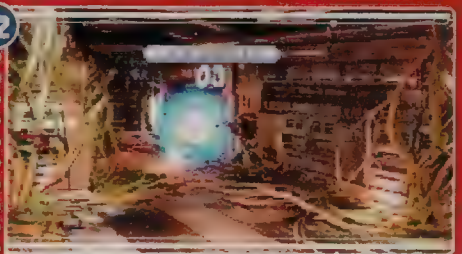
51



Auf dem Tisch in der Nähe liegt eine weitere Datei. Hast Du sie gelesen, hebst Du die Plasmakanone und **feuerst auf die heranschnellenden Oviraptoren.** Kämpfe Dir Deinen Weg nach draußen frei.

FORSCHUNGSTRAKT

52



Sprinte vorwärts, damit Du von dem auftauchenden Oviraptoren nicht erwischt wirst. **Seine Kollegen sind ganz nah, lass also Deine Plasmakanone ein paar klare Worte sprechen.** Erledige mindestens fünf, um einen guten Kein-Schaden-Bonus zu erhalten, bevor Du mit der ID-Karte die Tür am Ende des Korridors öffnest.

PRÄZISIONSLABOR

53

Überprüf die riesige Kapsel am Eingang des Präzisionslabors, um eine echt schockierende Entdeckung zu machen. Im hinteren Teil des Raumes findest Du eine Datei, die Dir ein paar Informationen über die schwarz gekleideten Jugendlichen gibt, denen Du wiederholt über den Weg gelaufen bist. Kommen sie etwa aus einer anderen Zeit? **Neben dem Report liegt allerdings ein noch viel interessanterer Gegenstand: die Startbatterie.** Damit kannst Du endlich das Boot wieder in Gang setzen – mach Dich also auf den Rückweg.

FORSCHUNGSTRAKT
EINGANG FORSCHUNGSEINRICHTUNG
FORSCHUNGSEINRICHTUNG/HINTEN
FORSCHUNGSTRAKT

54

Hier hält sich ein weiterer Allosaurus auf. **Erlege ihn von der Seite** und verwende notfalls Deine Unverwundbarkeit, während Du Leitern hinaufkletterst oder Abhänge hinabspringst. Hast Du den Saurier mit Deiner Plasmakanone einmal getroffen, musst Du ihn nur umkreisen und in regelmäßigen Abständen Energiekugeln abfeuern. So hat er keine Chance zum Angriff. Du kannst diesen Kampf auch vermeiden.

SUMPF/SÜDLICHE GIFTZONE

55

Der Sumpf wird bevölkert von Oviraptoren, **doch zumindest sind die Wege weitläufiger, sodass Du ausreichend Platz zum Manövrieren hast.** Versuche, in den nächsten Abschnitten möglichst viele Dinos zu erledigen, um einen hohen Kein-Schaden-Bonus zu erlangen. Da das nächste Speicher-Terminal sehr nahe ist, brauchst Du Dir keine Sorgen um Munition zu machen.

SUMPF/NÖRDLICHE GIFTZONE
WASSERTURM

56

Lade Deine Waffe am Terminal auf und schau nach, was die Werkzeug-Rubrik zu bieten hat. Du solltest mittlerweile genug EXP gesammelt haben, um Dir einen Körperschutzanzug und die Silberne EXP.-Karte zu kaufen. Der Anzug schützt Dich vor offenen Wunden, und die Karte verlängert die Combo-Zeit.

Wenn Du es noch nicht zur 20er-Combo geschafft hast, solltest Du es jetzt versuchen. Die im nächsten Raum erscheinenden Ultra-Raptors haben es in sich und versprechen einen Spitzenbonus.

DSCHUNGEL/NORDROUTE 4
DSCHUNGEL/NORDROUTE 3
DSCHUNGEL/NORDROUTE 2
DSCHUNGEL/NORDROUTE 1
DSCHUNGEL/PASSAGE NORDROUTE

57

Hast Du den Allosaurus beim ersten Vorbeikommen nicht erledigt, solltest Du es jetzt versuchen. Denn genügend Erfahrung hast Du inzwischen gesammelt. Ansonsten tummeln sich hier Raptoren herum. Achte auf verschiedene Risse in den Wänden – ein Raptor könnte unvermittelt hindurchspringen und Dich plötzlich angreifen.

DOCK/ANLEGEPLATZ
DECK
COCKPIT

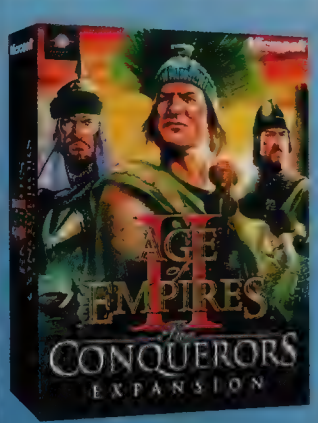
58

Nach seiner Rückkehr stellt Dylan fest, dass das mysteriöse Mädchen verschwunden ist. Anscheinend gehört sie zur Familie der großen Houdini oder Regina hat geschlafen, obwohl sie Wache halten sollte.

Dank der Startbatterie lässt sich das Schiff wieder in Gang bringen **und die beiden Teamgefährten entscheiden, neue Regionen zu besuchen.**

Wie die spannende Jagd weitergeht, verrät der zweite Teil...

Microsoft



Der Kampf geht weiter...

Lasst Spider-Man durch alle Levels turnen!

Spider-Man

Um die Cheats für Peter Parkers neues Abenteuer zu aktivieren, müsst Ihr im Hauptmenü **„Spezial"** auswählen und gleich danach **„Cheats"**.

Cheats

Aktivieren aller Cheats:
EEL NATS

Freie Levelauswahl:
XCLSIOR

Unverwundbarkeit:
RUSTCRST

Volle Energie:
DCSTUR

Unbegrenzter Netzeinsatz:
STRUDL

Großer-Kopf-Modus:
DULUX

Debug-Info-Modus:
LLADNEK

Alle Spiel-Cover:
ALLSIXCC

Alle Filmsequenzen:
WATCH EM

Alle Charaktere im Betrachter:
CVIEW EM

Joel Jewett im Charakter-Betrachter:
RULUR

Alle Storyboards:
CGOSSETT

Was-wäre-wenn-Contest:
GBHSRSPM

Outfits

Spider-Man-2099-Kostüm:
TWNTYNDN

Spider-Man-Symbiot-Kostüm:
BLKSPIDR

Captain-Universe-Kostüm:
S COSMIC

Spidey-Unlimited-Kostüm:
PARALLEL

Das sensationelle Tütenkopf-Kostüm:
AMZBGMAN

Rote-Spinne-Kostüm:
LETTER S

Ben-Reilly-Kostüm:
BNREILLY

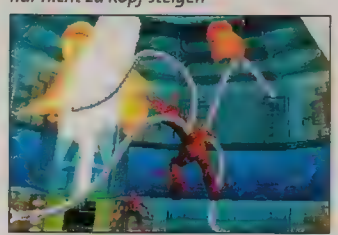
Krawatten-Spidey-Kostüm:
ALMSTPKR

Peter-Parker-Kostüm:
MJS STUD

***AMZBGMAN**: Im Cheat-Menü diesen Eintrag machen, die Papiertüte aufsetzen...*

...und schon könnt Ihr als der sensationelle Tütenkopf-Mann spielen

***DULUX**: Aufgepasst, lasst Euch den vermeintlich größeren IQ beim Kämpfen nur nicht zu Kopf steigen*



***XCLSIOR**: Wenn Ihr diesen Cheat aktiviert habt, könnt Ihr Euch auch gleich dem mistigen Obermotz stellen*

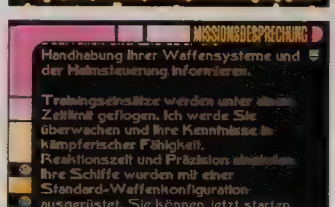
Star Trek – Invasion

Wird Euch Euer Valkyrie-Schiff immer von den Romulanern zerbröselt? Kein Problem: Mit den folgenden Cheats könnt Ihr einfach mit Warpgeschwindigkeit zur nächsten Mission hopsen.

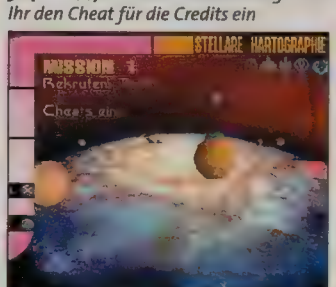
Cheats

Alle Levels freischalten (die Eingabe erfolgt im Levelauswahl-Bildschirm):
↑←↓→↑→↓←↑, L1+R1, L2+R2

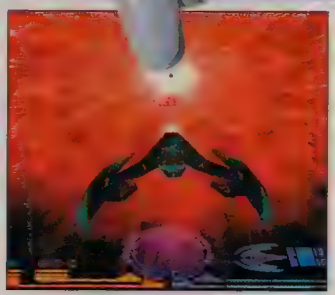
Credits ansehen (Eingabe erfolgt im Missionsbeschreibungs-Bildschirm):
5x(←→↑↓)



***5x(←→↑↓)**: In diesem Bildschirm gebt Ihr den Cheat für die Credits ein*



Wenn man den Cheat für die freie Missionsanwahl in der Levelauswahl eintippt, blitzt das Bild einmal weiß auf



Danach könnt Ihr gleich mal die letzte Mission in Angriff nehmen

Tony Hawk's Pro Skater 2

Skaten wie Tony höchstpersönlich könnt Ihr mit den folgenden Cheats. Um sie zu aktivieren, müsst Ihr nur das Spiel pausieren und bei gedrückter L1-Taste die Codes eingeben. Wenn Ihr bei der Eingabe alles richtig macht, dann wackelt der Bildschirm kurz.

Cheats

Nie enden wollender Special-Balken:
⊗△○□↑←△□

Turbo-Modus (25% schneller):
↓□△→↑○↓□△→↑○

Blut an- bzw. ausschalten:
→↑□△

Dicke Dinger
(Je öfter Ihr diesen Cheat eingebt, desto mehr nimmt Euer Skater zu):
⊗⊗⊗⊗←⊗⊗⊗⊗←
⊗⊗⊗⊗←

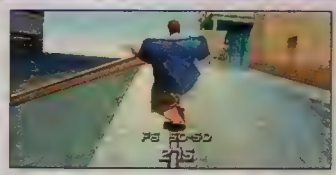
Abmagerungskur für Euren Skater
(Je öfter Ihr diesen Cheat eingebt, desto mehr nimmt Euer Skater ab):
⊗⊗⊗⊗□⊗⊗⊗⊗□
⊗⊗⊗⊗□

Alle Statistikbalken auf 10:
⊗△○□△↑↓

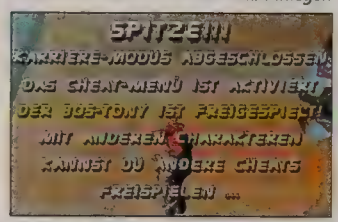
Super-Cheat
(Mit diesem Cheat bekommt Ihr zwei Zusatzstrecken, schaltet jeden Skater frei, alle Goldmedaillen, Cheats und vieles mehr):
⊗⊗⊗□△↑↓←↑□△⊗△○
⊗△○

⊗△○□↑←△□: Das Spiel einfach pausieren, L1 gedrückt halten und dabei den Schummelcode eingeben...

...und schon könnt Ihr auf dem Parcours krasse Stunts ohne Ende durchführen



⊗⊗⊗⊗←⊗⊗⊗⊗←⊗⊗⊗⊗←: Voll die fette Aktion – auch diese Körpermassen können tolle Skatertricks hinlegen



⊗⊗⊗□△↑↓←↑□△⊗△○⊗ △○: Mit diesem Supercheat schaltet Ihr eine Unmenge an Goodies frei...

...und könnt zum Beispiel als Spider-Man auf der Geheimstrecke „Chopper Drop" abgefahrene Spezialtricks üben

Neversoft hat auch **eigene Skater** eingebaut. Um sie spielen zu können, müsst Ihr im **Hauptmenü** L1 gedrückt halten und gleichzeitig ↑□□△→↑○△ eingeben. Wenn Ihr das richtig gemacht habt, dreht sich das Menü zur Bestätigung einmal herum. Erstellt jetzt einen eigenen Skater und gebt ihm einen der folgenden Namen.

Cheats

CHRIS RAUSCH
CONNOR JEWETT
DARREN THORNE
GARY JESDANUN
JASON UYEDA
JOEL JEWETT
JOHNNY OW
JUNKI SAITA
MICK WEST
NOEL HINES
NOLAN NELSON
RALPH D'AMATO
RYAN MCMAHON
SCOTT PEASE

↑□□△→↑○△: In diesem Feld werden die Namen eingetippt...

...um mit einem der Neversoft-Angestellten in die Arena zu gehen (hier: Mick West)

Text: Martin Metzler, Daniel Blank

Turok 3: Shadow of Oblivion

Das Wohl der gesamten Menschheit hängt von Eurem Turok-Krieger ab, aber der kommt partout nicht weiter? Mit den hier genannten Cheats kann er Oblivion zeigen, wo es langgeht.

Dazu bestätigt Ihr im Menüpunkt **„Secrets“** die Auswahl **„Enter New Secrets“**. Nun werden die Symbole in der im Kasten genannten Reihenfolge eingegeben. Wählt danach den Cheat im Secrets-Menü aus und bestätigt ihn.

Symbolerklärung

Cheats

Unverwundbarkeit:
Rabe Fisch Adler Bär Echse Hase

Alle Waffen:
Eule Bär Eule Käfer Falke Eule

Unbegrenzte Munition:
Fisch Hirsch Stier Schlange Adler Fisch

Alle Schlüssel:
Echse Libelle Stier Bär Wolf Adler

Große Köpfe:
Panther Wolf Schlange Hase Echse Hund

Große Hände und Füße:
Echse Echse Libelle Pferd Echse Hund

Gegner ohne Köpfe:
Echse Hirsch Adler Eule Fisch Pferd

Shorty-Modus (kleinere Gegner):
Frosch Frosch Fisch Käfer Wolf Panther

Skinny-Modus (dünne Gegner):
Pferd Adler Schlange Panther Käfer Fisch

Endcredits:
Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch Hirsch

Verrückte Menüs:
Hase Eule Pferd Käfer Bär Bär

„Ächzende“ Menüs:
Libelle Stier Hase Fisch Adler Rabe

Abschalten der Texturen:
Echse Fisch Käfer Fisch Wolf Libelle

Wireframe-Modus:
Panther Pferd Hirsch Fisch Panther Falke

Clean Screen:
Hase Eule Echse Hirsch Fisch Hase

Deathmatch Mannequins:
Schlange Stier Schlange Frosch Bär Hirsch

Levelauswahl

Level 1:
Frosch Hirsch Pferd Libelle Wolf Hase

Level 2:
Eule Eule Pferd Hirsch Hirsch Hirsch

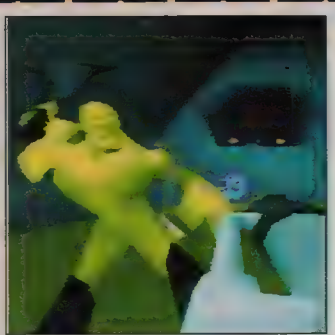
Level 3:
Eule Hase Bär Käfer Frosch Panther

Level 4:
Bär Pferd Rabe Adler Pferd Hund

Level 5:
Bär Libelle Pferd Bär Frosch Hirsch

Ab in den fünften Level! Hier werden die Symbole **Bär Libelle Pferd Bär Frosch Hirsch** *eingegeben, dann wird der Cheat im Menü davor noch aktiviert...*

..und schon könnt Ihr Euch den heftigen Gegnern im letzten Level stellen



Mit **Echse Fisch Käfer Fisch Wolf Libelle** *lassen sich die Texturen abschalten*

Okay SCHERZ-FUN AKTION!

N64-Fans, wollt Ihr Eure Dino-Krieger-Serie vervollständigen? Wir verlosen 5 x „Turok 3 – Shadow of Oblivion“. Wie man bei der Verlosung mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Panther Wolf Schlange Hase Echse Hund: *Mit so großen Köpfen geben Oblivions Schergen ein gutes Ziel ab*

Text: Martin Metzler

Jet Set Radio

Souverän skaten, optimal sprayen: Dieser Jet-Set-Führer erklärt, wie Du mit rivalisierenden Gangs, Polizei und den Schergen des Rokkoku-Konzerns fertig wirst.

Orientierungssinn und Pad-Beherrschung sind das A und O des Jet-Set-Erfolges. Um fett zu punkten, musst Du Deine Tags in einer einzigen, flüssigen Bewegung legen. Um in andere Viertel vorzustoßen, darfst Du das Zeitlimit nicht verbummeln. Künstlerhändchen und Turbo-Schuhe: auf diesen Seiten erklärt SCREENFUN Dir beide Talente.

Graffiti-Techniken

Grüne und rote Pfeile markieren alle Tag-Plätze der Stadt. Um einen Level zu meistern, musst Du nur an den roten Pfeilen sprayen, wobei Du mittelgroße und XL-Gemälde je nach Charakter mit einer von drei Techniken (Beat-, Gum- oder Tab-Type) an die Wand bringst. Wie diese Techniken funktionieren und welcher Held die jeweilige Technik benützt, steht in der Tabelle.

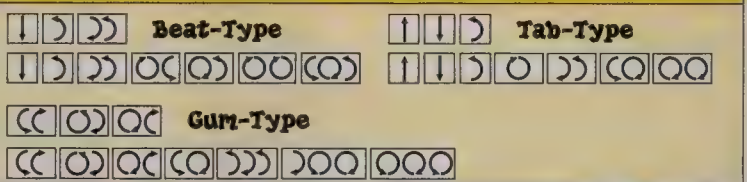
Versuchst Du verzweifelt einen Level zu schaffen, spielst Du mit einer Figur mit geringem Tag-Talent (deren Manöver sind leichter), die dafür aber 20 oder mehr Spraydosen in der Tasche bunkern kann. Bist Du auf eine maximale Spray-Punktzahl aus, wählst Du einen Charakter mit hohem Graffiti-Talent und besprühst auch alle mit grünem Pfeil gekennzeichneten Orte.

Wer seine Graffiti ohne abzusetzen tagt, erntet fett Punkte: Unabhängig von Deiner Technik musst Du für ein Medium-Tag drei, für ein XL-Gemälde mindestens sechs Dosen in der Tasche haben

☆ Tag-Talente ☆

Name	Technik	Graffiti-Talent	Spraydosen-Kapazität
Beat	Beat-Type	mittel	20
Gum	Gum-Type	hoch	15
Tab	Tab-Type	gering	30
Combo	Beat-Type	mittel	20
Gollum	Tab-Type	gering	30
Mew	Beat-Type	mittel	20
Cube	Beat-Type	mittel	25
YoYo	Gum-Type	hoch	15
Sugar	Gum-Type	hoch	15
Soda	Tab-Type	mittel	40

☆ Graffiti-Techniken ☆



Kampf um jedes Viertel

In „Jet Set Radio" wechseln normale Levels, in denen Du Deine Stadt mit Tags verschönerst, mit Rekrutierungsaktionen, bei denen Du die Chance hast, neue Charaktere anzuwerben. Der Missionsbaum rechts oben zeigt Dir, in welcher Reihenfolge Du Tokio befreien musst und welche Missionsverzweigungen möglich sind. Im Vergleich zur japanischen Fassung ist das zweite Jet-Set-Kapitel neu, das Dich auf den Spuren von Cube und Combo in die amerikanische „Grind City" lockt.

Nicht eingezeichnet sind die Jet Graffiti-, Jet Clash- und Jet Tech-Bonusmissionen, die sich in befreiten Vierteln (ab Ende Deiner siebten Mission) freischalten, zum Sieg aber nicht durchfahren werden müssen.

Deine Stadt soll schöner werden!

In der ersten Hälfte des Spiels darfst Du in jeder Mission nur ein Drittel jedes Stadtviertels besuchen. Verlässt Du die Gegend und missachtest die eingeblendete Warnung, gilt die Stage als gescheitert, gesammelte Radio-Symbole sind verloren, und Du musst nochmal losrollen. In diesen Mini-Abschnitten kommt Dir grundsätzlich die Polizei in die Quere: Kämpfe nicht mit dem Fußpersonal, auch ein gelungenes Tag auf Inspektor Onishimas Trenchcoat ist die Punkte nicht wert.

Versuche stattdessen alle Dir bekannten Medium- und XL-Tags zu legen, bevor es vor Polizei wimmelt oder gar die zweite Welle anrückt. Diese ballert mit Raketen und Granaten auf Dich – nicht nur ein Treffer, sondern auch die Berührung von Feuer und Rauch kostet Energie. Es zahlt sich also aus, wenn zu diesem Zeitpunkt nur noch die einfachen Tags offen sind, die Du im Vorbeifahren erledigst.

Selbstverteidigung

Hubschrauber, die Dich in Kogane und Grind City überraschen, sind im Gegensatz zu den Cops würdige Gegner: Bevor Du auf der No. 540-Baustelle die letzten Tags legst, holst Du die Helikopter mit Sprung und Tag vom Himmel.

Dann hast Du Ruhe und musst nur noch darauf achten, nicht in die rauchenden Wracks zu rauschen. Das Gleiche gilt für die fliegenden Rhino-Guards, die Dich später durch Kogane jagen werden: Hol sie mit gezielten Tags vom Himmel!

Fliegende Gesetzeshüter (später auch Rhino-Söldner) holst Du besser vom Himmel

Achte aber darauf, dass Du nicht in ihre brennenden Trümmer rauschst!

Dosenwirtschaft

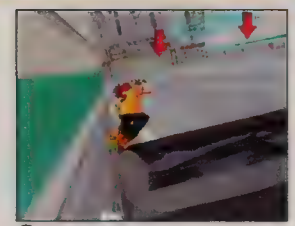
In allen Jet-Set-Levels findest Du gelbe und blaue Dosen, die Dir eine oder fünf Spray-Rationen spendieren. Im Gegensatz zu diesen wachsen die roten Blutkonserven nicht nach: Während Du Spraydosen grundsätzlich überrollst, müssen vor allem Deine schwächeren Charaktere (Gum und YoYo) rote Gefäße rationieren und nur so viele sammeln, wie ihr gegenwärtiger Gesundheitszustand erfordert. Den Rest lässt Du für einen späteren Zeitpunkt liegen.

Ein Extra genügt, um den Helden zu heilen: Überfahre die anderen Blutkonserven nicht, denn im Gegensatz zu Spraydosen wachsen sie nicht nach!

Text: Winnie Forster

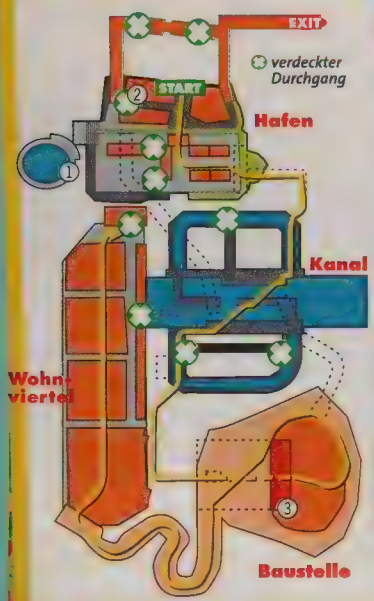
Shibuya

Dein Heimatviertel ist der sonnigste Teil von Tokio: Du beginnst am Busbahnhof, bevor Du die garstigen Love Rockets auch aus dem Brückenviertel treibst. Hast Du die Love Rockets im neunten Level („Love Attack") schließlich aus dem Rennen gesprayt, wird Shibuya im zehnten Level komplett freigeschaltet. Auf der Karte ist die schnellste Route (gelb) durch Dein Viertel eingezeichnet: Fahr sie, wenn Du Combo rekrutierst, sowie im Jet-Clash-Rennen, das sich später freischaltet.



① Ein Wallride ist der schnellste Weg auf die andere Seite der Brücke, auf der Du sowohl am Anfang des Spiels als auch beim abschließenden Kampf gegen den Rhino-Konzern zwei beziehungsweise eine Tag-Stelle finden kannst

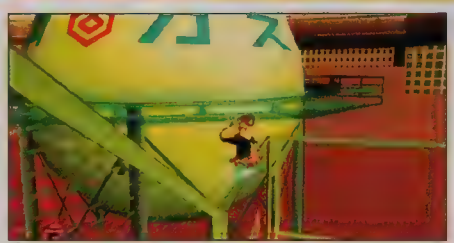
② Bei Deinem ersten Besuch hier sind zwei Pflicht-Tags versteckt, bei Deinem letzten Besuch noch eines unter der Brücke. Überspring die Polizeiabsperrung!



Kogane

Im Hafenviertel Kogane tummeln sich die Poison Jam, gegen die Du frühestens nach dem zweiten Shibuya-Level („Liebesfalle") antrittst. Bei Deinem ersten (Hafen) und zweiten Besuch (Baustelle) beherzigst Du unseren Tag-Ratschlag, um die Helikopter abzuwehren.

Hast Du die Poison Jam im Duell geschlagen (siehe Abschnitt „Vertreibe die Gangs!"), wird das Viertel komplett freigeschaltet und Du rekrutierst dort Soda. Folge der eingezeichneten Route, dann sind Sodas Rennen und spätere Jet-Clash-Wettkämpfe kein Problem.



① Hinter dem Kugelmonument sind Tag-Stellen, Heilmittel oder Radio-Symbole versteckt: Ein Grind über das Stahlgeländer bringt Dich rüber

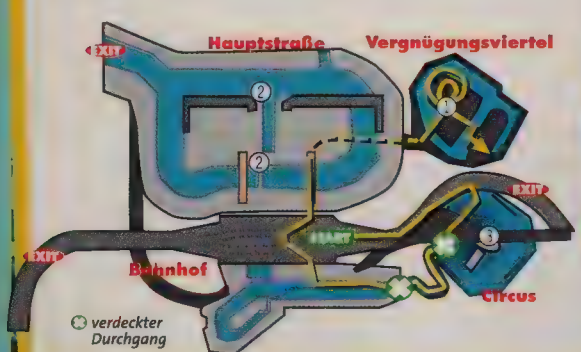
② Ein Haus unterhalb der Sphäre ist begehbar: Je nach Level findest Du hier Blutkonserve, Radio-Symbol oder Tag-Stelle

③ Um einiges leichter als über die Stromverkabelung erreichst Du auf der Kogane-Baustelle...

...das hoch gelegene Pflicht-Tag mit Anlauf und einem Sprung vom benachbarten Dach

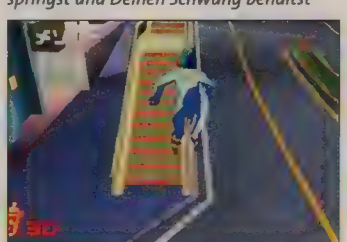
Benten

Das nächtliche Stadtzentrum ist der erste Teil von Tokio, der sich Dir ganz öffnet: Sobald Du die Noise Tanks im Duell auf der Hauptstraße besiegt hast, erwartet Dich YoYo zum Rennen durch alle drei Abschnitte. Ebenso wie Sugar und Soda verbummelt er beim Weg zum anderen Ende von Benten wertvolle Sekunden – folgst Du unserer Route, schindest Du genügend Zeit heraus, um Dir sogar einen Fehltritt bei der finalen Abfahrt zum Dach-Tag zu leisten!



① Gegen YoYo genügt es, die Abfahrt vorsichtig zu besteigen. Jet-Clash-Duelle gewinnst Du jedoch nur, wenn Du aus dem Lauf darauf springst und Deinen Schwung behältst

Trittst Du rechts neben der Abfahrt ins Leere, landest Du auf einem Ring kleiner Dächer. Auf diesem befinden sich je nach Spielabschnitt zwei bis vier Tag-Plätze



② Guter Flug in Benten: Bei geraden Sprüngen von einem Treppengeländer zum nächsten lässt Du die Finger am besten vom Analogstick

③ Gewusst wie! Um auf dem runden Hochplateau des Benten-Circus alle Tags erkennen und die Stahlseile sicher betreten zu können, solltest Du die Kamera mit dem linken Trigger justieren

Vertreibe die Gangs!

Nach ersten Zusammenstößen mit anderen Gangs kommt die Zeit, Poison Jam, Noise Tanks und Love Shockers ganz aus Kogane (Stage 7), Benten (8) und Shibuya (9) zu vertreiben. In den drei Bandenkämpfen achtest Du nicht mehr auf schmucklose Wände, sondern musst je drei Feinde verfolgen und sie auf den Rücken taggen. Hast Du einen Gegner zehnmal erwischt, gibt er auf und bleibt an Ort und Stelle stehen. Seine Berührung verletzt auch jetzt noch!

Die Poison Jam stellst Du im Kanal: Scheuchst Du sie von ihrem Ausgangspunkt auf, stürmen sie die Treppe und drehen eine komplette Runde durch die Tunnels auf beiden Seiten des Kanals, um mit einem gewaltigen Satz wieder zum Start zurückzukehren. Sie zu verfolgen fällt nicht weiter schwer, denn im Gegensatz zur japanischen Originalversion warten sie im europäischen „Jet Set Radio" gemeinsam an immer den gleichen Stellen.

Die Kämpfe in den beiden anderen Startvierteln funktionieren nach dem gleichen Schema: Bleib im Lauf oder Grind knapp hinter den Feinden oder springe sie an, um einen oder mehrere Tags zu landen.

Weite Sprünge über den Kanal sparen Zeit im Kampf gegen die Poison Jam: Hebe aus dem Grind ab, wenn Du blaue Funken fliegen siehst

Reise nach Amerika

Hast Du alle Gangs aus Tokio vertrieben, lernst Du Cube und ihren schwarzen Kumpel Combo kennen. Beide müssen sich für die Aufnahme in Deine Gang als würdig erweisen. Schafft Cube Gums Doppelsprung und gelingt es Combo, Beat beim Rennen durch Shibuya abzuhängen, reist Du mit den beiden in die US-Großstadt Grind City.

Bantam Street

Spiel diese Stage mit Combo, dann musst Du Dir um Deine Gesundheit keine Sorgen machen. Dafür solltest Du bei jedem Turn Deinen Spray-Vorrat checken – Dosen sind in der Bantam Street rar und in Massen nur im tief gelegenen Innenhof zu finden. Stopf Dir jedes Mal, wenn Du dort vorbeikommst, die Taschen voll.

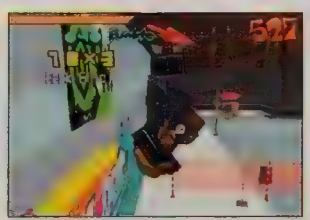
Die drei XL-Tags solltest Du als Erstes legen: Hast Du genug Spraydosen, wechselst Du über die Straße auf die Dächer auf der anderen Seite der Bahn, legst dort das hoch gelegene XL-Tag und springst von dieser Terrasse auf die Bahngleise. Dort machst Du das nächste Tag und hüpfst zurück auf Deine Startplattform. Lege das große Tag und dreh Dich nach links. Den hoch gelegenen Pfeil erreichst Du mit Anlauf, kurzem Grind über das Geländer und einem Tag im Flug.

Bevor Du die Small-Tags an der Betonwand erledigst, solltest Du Dich um alle mittelgroßen auf den Dachterrassen zu beiden Seiten der Bahnlinie sowie die beiden Tags an der Hauptstraße kümmern.

Mit genügend Spraydosen springst Du über gelben Bauzaun und grünes Geländer auf die Dachterrassen der anderen Straßenseite

Hast Du das XL-Tag auf dem höchsten Plateau gelegt, springst Du von hier auf die hoch gelegten Bahngleise

So machst Du es am besten: Die kleinen Tags auf der mächtigen Betonwand erledigst Du...



...ganz am Ende mit einer zirkusreifen Kombination aus Wallrides, Sprüngen und Saltos

Das scheinbar unerreichbar gelegene Tag (auf dem Bild hinter dem roten Pfeil zu erkennen) erreichst Du über Grind...

Grind Square

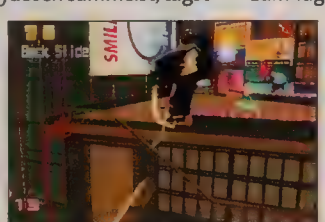
Diesen Level kannst Du auch mit Cube spielen, denn Blutkonserven gibt's hier an allen Ecken und Enden.

In Bezug auf die Tag-Reihenfolge gehst Du vor wie in der Bantam Road: Da nach fünf Tags die Spezialeinheit aufkreuzt, lässt Du kleine Tags (Rhino-Statuen) auf den Dächern zu beiden Seiten der Straße links liegen. Selbst wenn Du um sie herum Spraydosen sammelst, tagst Du die Rhino-Gruppen nicht – erledige Sie erst ganz am Ende. Sofort legen kannst Du das einzige Tag auf Fußgängerhöhe. Alle anderen erreichst Du nur über die beiden Lifte (auf jeder der Straßenseiten einer) sowie das wilde Gestänge über dem Platz.

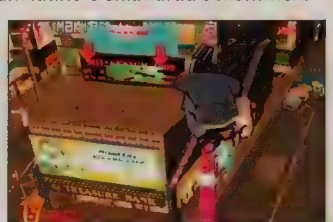
Grinde auf den Balkonabsperrungen, um Schwung für die Fahrten auf die Vordächer und zum Tag am Rhino-Denkmal zu bekommen.

...und beherzten Absprung auf die andere Seite: Du landest auf...

...einem Vorsprung und tagst, sobald die Blase über Deinem Kopf auftaucht



Die Fahnenstange ist der schnellste Weg auf ein Vordach...



...auf das andere kommst Du über die hoch gelegenen Stahlträger

Jet Set Radio

Abrechnung mit dem Rhino-Konzern

Mit den Stages 11 bis 13 erreicht das Spiel schließlich einen Höhepunkt: Statt Dich mit anderen Straßen-Punks oder der Polizei zu duellieren, musst Du alle drei Stadtviertel aus dem Griff des gewalttätigen Rhino-Konzerns befreien. Danach ist der Weg in die Firmenzentrale frei.

Shibuya Explosion

Mit einem Wallride springst Du auf die andere Hälfte der Brücke und von dort auf den Spielplatz, wo Du Dosen sammelst und Dein erstes Tag legst. In der Straße rollst Du an drei Mauer-Tags vorbei und wartest, bis hinter Dir die Raketen einschlagen.

Wenn sich die Flammen nach einigen Sekunden gelegt haben, kehrst Du zur Location zurück. Diese Technik bietet sich in Shibuya auch an anderen Stellen an. Davon abgesehen ist dieses Viertel das einfachste der von den Rhinos besetzten Gebiete.

Durch den Halfpipe-Kanal rollst Du auf die Hauptstraße von Shibuya, wo Du neben zahlreichen Tag-Stellen auch viele Blutkonserven findest. Am Schluss landest Du wieder am Busbahnhof – hier kennst Du jeden Winkel und schaffst die restlichen Tags ohne Probleme.

Don't stop! Roll an den Tag-Plätzen der Hauptstraße vorbei, dann schlagen die Raketen wirkungslos hinter Dir ein

Wenn die Luft rein ist, drehst Du um und legst Dein Tag in aller Ruhe an die Wand

Kogane: Kampf oder Flucht?

Bleibe zum Auftakt möglichst lange auf den Dächern, denn dort findest Du massig Spraydosen und insgesamt vier Pflicht-Tags. Eines davon bewacht ein Kleiderschrank mit Feuerwaffe – spray hier als Erstes, dann flieht der Typ und nervt Dich nicht mehr bei Deiner Dachwanderung.

Knöpf Dir als Erstes bewachte Tags vor, denn dann fliehen die Schützen

Sind alle Tags gelegt, verlässt Du den Abschnitt durch eine brüchige Wand ganz unten im Innenhof, nicht ohne noch das Rhino-Denkmal daneben zu verzieren. Am Hafen findest Du ein Pflicht-Tag auf der Rückseite der Sphäre, von der Du auch das einzige Rhino-Denkmal des Hafens erspähst. Alle anderen Pflicht-Tags liegen auf den Häuserdächern.

Um Deine Gesundheit zu schonen, vertreibst Du auch hier gleich den Scharfschützen. Die obere Ebene des Hafenabschnitts durchsuchst Du nur, wenn Du auch mit grünen Tags punkten möchtest, Spraydosen-Nachschub brauchst oder durch den Gully in die Kanalisation abtauchen möchtest. Eine zweite Kanalpassage findest Du ganz unten am Pier hinter der ersten Aufgangstreppe.

In der Kanalisation liegen mehrere rote Dosen, eine davon in der versteckten Passage des südlichen Tunnels. Durchbrich die Barrikade in der Tunnelwand, wo Du diesmal auch eine Tag-Stelle vorfindest. Nach drei weiteren Tags in den beiden Tunnels sowie zwei Riesengemälden saust Du weiter auf die Baustelle, wo Du die letzten drei Tags legst.

Benten brennt!

Das erste Tag findest Du gleich in Deinem Rücken. Den riesigen Wächter lockst Du weg, während Du Dir auf dieser Straße die Taschen mit Dosen füllst. Dann erledigst Du das XL-Tag, füllst Deine Spraydosen wieder auf und saust über eine Fußgängerbrücke in den nächsten Abschnitt.

Kleine Tags erledigst Du im Vorbeifahren, vor den größeren stehen dicke Wachen. Entweder schleichst Du Dich hinter sie oder lockst sie weg, um an ihrer Stelle in Ruhe zu sprayen. In diesem Abschnitt findest Du auf einer Balustrade neun Blutbeutel, aber keine Spraydosen! Durch die Fußgängerunterführung skatest Du ins Nachtviertel weiter, wo zwei mittelgroße Tags in Fußgängerhöhe, vier kleine auf der Balustrade rund um den mittleren Häuserblock gelegt werden müssen.

Du erreichst sie über die Regenrinne oder indem Du Dich rechts neben der Stahlrutsche vom Hochhaus fallen lässt. Springst Du auf die Rutsche, findest Du auf der Dachterrasse nach der Abfahrt das letzte Tag der Gegend. Danach zischst Du in das S-Bahn-Viertel:

Stark, aber doof: Bist Du vorsichtig, verpennen die Wächter das Tag im eigenen Rücken

Zwischen den Zügen findest Du keine Tags, aber massig Erste-Hilfe-Beutel. Die letzten Tag-Plätze befinden sich auf dem runden Platz: zwei kleine innerhalb des Rondells, zwei größere, die Du nur über die Stahlseile erreichst.

Aus Feind wird Freund

Neben den zehn Helden des Spiels kannst Du in „Jet Set Radio" auch Poison-Jam-Mutant, Love-Shocker-Girl und Noise-Tank-Androiden in Deine Gruppe locken und selbst steuern: Sobald Du alle Levels eines Viertels mit der Jet-Wertung absolviert hast, wird das jeweilige Gangmitglied freigeschaltet. Dabei entpuppt sich zum Beispiel der Noise-Tank-Kumpan als Tag-Maschine mit Megatalent und einem Fassungsvermögen von 50 Dosen! Rechts die Daten Deiner zukünftigen Verbündeten.

☆ Tag-Talente ☆

Name	Technik	Graffiti-Talent	Technik	Power	Spraydosen-Kapazität
Poison Jam	Beat-Type	mittel	niedrig	hoch	20
Love Shocker	Tab-Type	mittel	hoch	mittel	30
Noise Tank	Beat-Type	Maximum	mittel	hoch	50

DJ of the Future

MAGIX playR deLuxe

Die interaktive Hifi-Anlage für den PC - Video - Remix

- Musik- & Video-Jukebox
- DJ-Set zum Remixen von Songs & Clips
- Rhythmusgesteuerte Videos und Animationen
- MP3-Finder, Internet-Download
- 1.300 Sounds und Videofiles auf 2 CDs

"Werde zum Digital Jockey! Alles remixen oder einfach relaxen."

MAGIX Entertainment Products GmbH
Rathenastraße 19, 10245 Berlin, Fax: 0180/4[illegible]
www.magix.com

Jetzt mitmachen beim DJ-of-the-Future-Contest! Infos bei: www.magix.com

DM/SFR 99,- ÖS 699,-
(unverbindl. Preisempfehlung)

MAGIX

ready to explore

F355 Challenge

Fesche Flitzer für flotte Fahrten – „F355 Challenge" bietet alles, was das Rennfahrerherz begehrt! Allerdings habt Ihr auch mit einem happigen Schwierigkeitsgrad zu kämpfen.

Wenn Ihr schon mal die zusätzlichen Strecken antesten wollt, müsst Ihr im Hauptmenü zu den **„OPTIONS"** wechseln. Hier drückt Ihr die beiden Tasten Ⓧ+Ⓨ gleichzeitig, um die Passwortoption anzuzeigen. Haltet jetzt die Buttons weiter gedrückt und wählt **„PASSWORD"** aus. Im darauf erscheinenden Eingabefeld wird dann einer der folgenden Codes eingegeben.

Cheats

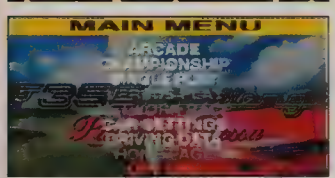
Strecke Nürburgring:
LiebeFrauMilch

Strecke Atlanta:
DaysofThunder

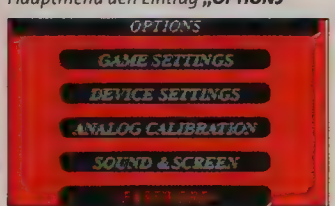
Strecke Sepang:
KualaLumpur

Strecke Laguna-Seca:
Stars&Stripes

Strecke Fiorano:
CinqueValvole

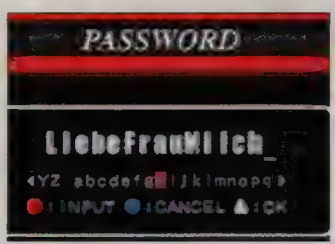


*Zur Cheateingabe wählt Ihr im Hauptmenü den Eintrag **„OPTIONS"***



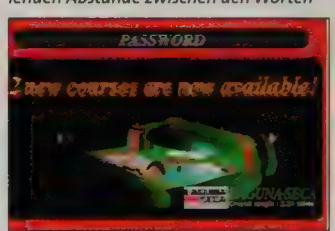
*In diesem Menü haltet Ihr die beiden Tasten Ⓧ+Ⓨ gedrückt, während Ihr **„PASSWORD"** auswählt und bestätigt*

Von Null auf 100 in 4,7 Sekunden: Bei „F355 Challenge" braucht man starke Nerven – auf allen Strecken



***LiebeFrauMilch**: Das nette Passwort wird in diesem Eingabefeld eingegeben...*

...und schon steht Euch die Nürburgring-Strecke zur Verfügung. Achtet bei der Passworteingabe unbedingt auf die Groß- und Kleinschreibung und die fehlenden Abstände zwischen den Worten



***Stars&Stripes**: Mit diesem Passwort kommt Ihr auf die berühmte Rennstrecke von Laguna-Seca*

Nightmare Creatures 2

Doktor Crowleys Übelwichte machen es Herbert Wallace auf seinem Weg zur Rettung der Welt nicht gerade leicht. Da ist es doch schön, wenn man ihm etwas unter die Arme greifen kann.

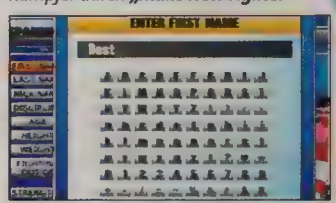
Aktiviert dazu während des Spiels den Pausenmodus mit START. Haltet nun die Buttons L+R gedrückt. Es ist nicht ganz einfach, aber Ihr solltet jetzt zusätzlich noch die folgenden Tasten hintereinander pressen: ←Ⓑ Ⓧ ←Ⓑ Ⓧ ←Ⓑ Ⓧ Ⓐ Ⓧ. Im nun erscheinenden Cheat-Menü könnt Ihr Herb unbegrenztes Leben oder einfaches Monster killen spendieren.

←Ⓑ Ⓧ ←Ⓑ Ⓧ ←Ⓑ Ⓧ Ⓐ Ⓧ: Das Spiel pausieren, die Tasten L+R drücken und dabei die Cheatfolge eingeben – schon kann es Mr. Wallace kein Monster mehr schwer machen

Ultimate Fighting Championship

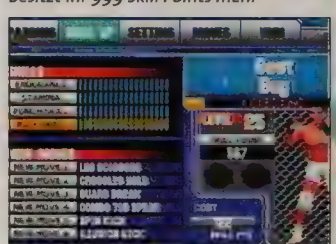
Ungezügelte Kräfte prallen in diesem Fightspiel aufeinander. Wenn es noch ein bisschen deftiger werden soll, hilft der folgende Cheat. Wählt dazu im Hauptmenü den **„Career"**-Modus aus und danach **„Make New Fighter"**. Wählt nun die Tabelle **„Setting"** aus. Gebt als Vorname (First Name) **„Best"** und als Nachname (Last Name) **„Buy"** ein. Auch hier ist es wieder wichtig, auf die Groß- und Kleinschreibung zu achten. Schon stehen Euch **999 Skill Points** zur freien Verteilung zur Verfügung.

*Nachdem Ihr in den **„Career"**-Modus gewechselt habt, erstellt Ihr einen neuen Kämpfer durch **„Make New Fighter"***



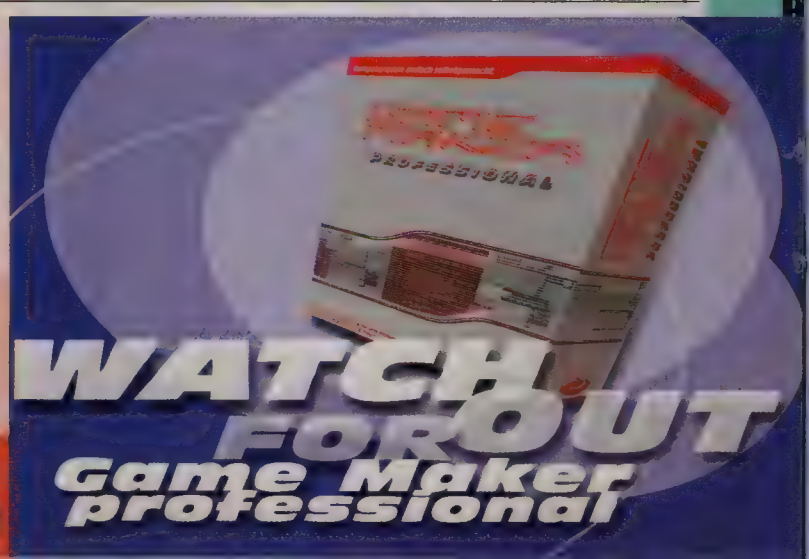
*Nun gebt Ihr als Vorname **„Best"** ein...*

*...und als Nachname **„Buy"** – schon besitzt Ihr 999 Skill Points mehr*



*Wechselt zur Tabelle **„SKILL UP"**. Hier könnt Ihr Eurem Muskelprotz nun in jeder Fähigkeit die volle Punktzahl zuweisen*

Texte: Martin Metzler



KARSTADT

Speed, Fun & Action

DIGIMON WORLD
89.95
€ 45.99

DSCHUNGELBUCH
89.95
€ 45.99

MIKE TYSON BOXING
89.95
€ 45.99

MUSIC
19.95
€ 10.20

FUSSBALL LIVE 2
89.95
€ 45.99

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
89.95
€ 45.99

KARSTADT

Zeig was du drauf hast

MARIO PARTY 2

129.95

€ 66.44

ISS 2000

129.95

€ 66.44

POKÉMON SNAP

129.95

€ 66.44

TUROK 3

119.95

€ 61.33

MARIO TENNIS

129.95

€ 66.44

MAGICAL TETRIS

29.95

€ 15.31

POKÉMON PINBALL

69.95

€ 35.76

SUPER MARIO BROS.

69.95

€ 35.76

DISNEY WINNIE PUUH

69.95

€ 35.76

WARIO LAND 3

69.95

€ 35.76

TWEETY'S HIGH FLYING ADVENTURE

69.95

€ 35.76

BIENE MAJA ABENTEUER AUF DER KLATSCHMOHNWIESE

69.95

€ 35.76

KARSTADT

Neues aus der Spielhölle

SPACE CHANNEL 5

99.95

€ 51.10

F1 WORLD GRAND PRIX II

99.95

€ 51.10

M. S. R.

99.95

€ 51.10

FERRARI 355

99.95

€ 51.10

EXTREME SPORTS

99.95

€ 51.10

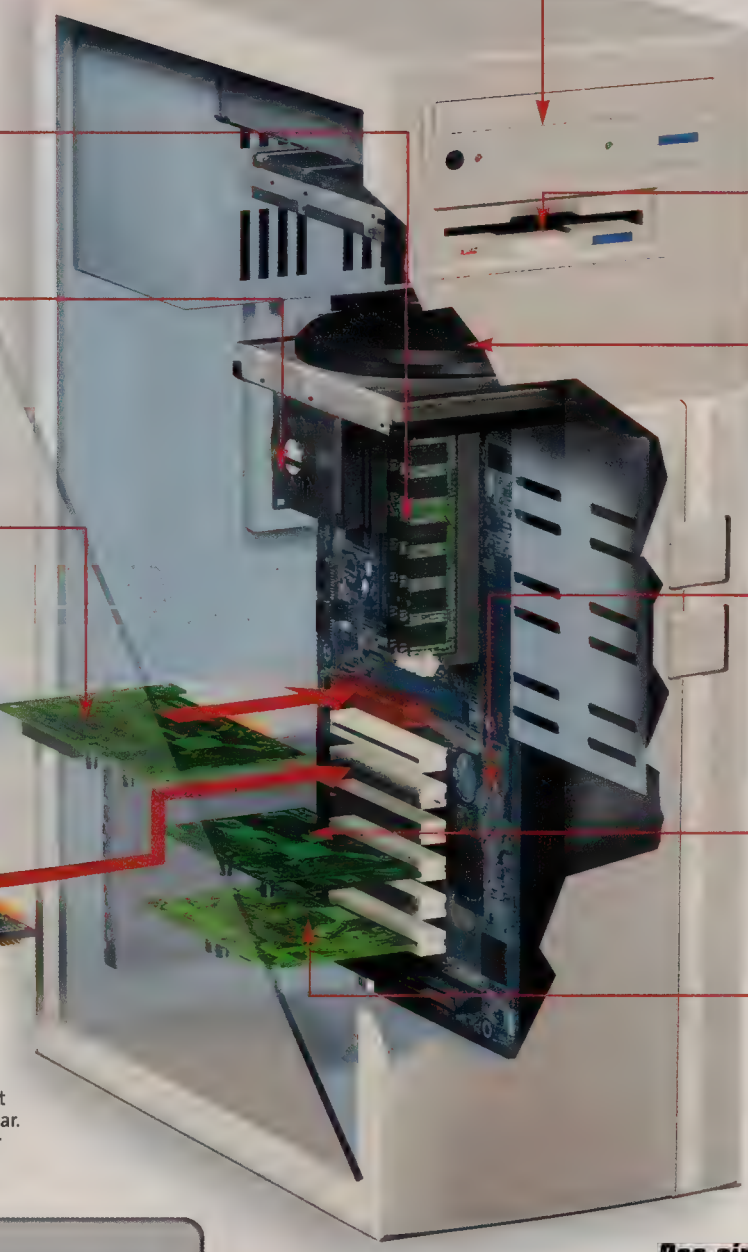
SUPER RUNABOUT

99.95

€ 51.10

DAS STECKT IN EINEM COMPUTER

In einem PC (Personal Computer) werden eine ganze Menge unterschiedlichster Komponenten zusammengebaut – hier siehst Du die wichtigsten Teile im Überblick.



PC-Gehäuse

- Das Gehäuse schützt die empfindlichen Bauteile vor Beschädigungen.
- Das Netzteil versorgt den Computer mit Strom, der Lüfter sorgt für Kühlung.

Arbeitsspeicher

- Dieser Speicher wird auch RAM (Random Access Memory) genannt. In ihm stecken die Programmdaten, und er dient dem Prozessor zum Zwischenspeichern seiner Rechenergebnisse.

Prozessor

- Der Prozessor ist das Herzstück des PC. Er arbeitet die Programme ab und führt alle Berechnungen aus. Je schneller er getaktet ist, umso mehr Daten kann er verarbeiten.
- Die hohen Taktraten lassen den Prozessor sehr heiß werden. Er benötigt deshalb einen eigenen Kühler.

Grafikkarte

- Die Grafikkarte erzeugt die Bildinformationen, die dann auf dem Monitor zu sehen sind.
- Zur Kommunikation mit dem Prozessor besitzt die Karte oft einen eigenen, besonders schnellen Anschluss: den AGP (Accelerated Graphics Port).
- Eine gute Grafikkarte entlastet den Prozessor, indem sie komplizierte Berechnungen selbst durchführt. Dafür steht ihr ein eigener Speicher auf der Karte zur Verfügung.

Soundkarte

- Die Soundkarte erzeugt Klänge, die über angeschlossene Lautsprecher oder Kopfhörer wiedergegeben werden.
- Eine spieletaugliche Soundkarte besitzt auch Anschlüsse für ein hinteres Boxenpaar. So entsteht beim Spielen ein realistischer Rundum-Sound.

CD-ROM-Laufwerk

- Das Laufwerk liest die Daten von einer CD mit einem Laserstrahl aus. Laufwerke mit mehr als 40facher Geschwindigkeit sind heute Standard.
- Immer öfter werden auch DVD-Laufwerke eingebaut.

Diskettenlaufwerk

- Das Laufwerk wird mit 1,44-MByte-Disketten benutzt. Wegen des geringen Speicherplatzes werden sie von vielen nur noch in Notfällen benutzt.

Festplatte

- Die Festplatte speichert Daten dauerhaft auch nach Abschalten des Geräts.
- Im Betriebssystem erscheint die Festplatte unter dem Namen C:\. Man kann sie aber auch in mehrere Teile (so genannte Partitionen) aufteilen, die C:\, D:\, E:\ usw. heißen.

Motherboard

- Das Motherboard oder auch Mainboard ist eine Art Steckplatine. Auf ihr schließt man alle wichtigen PC-Komponenten (Prozessor, Karten, Laufwerke) an.
- Der Chipsatz auf dem Motherboard regelt den Datentransport zwischen den verschiedenen Bauteilen, zum Beispiel vom Prozessor zum RAM.

Netzwerkkarte

- Über die Netzwerkkarte können mehrere Computer miteinander verbunden werden, etwa zum Spielen.
- Wird ein ADSL-Modem angestöpselt, kann man mit der Karte auch surfen.

Modem-/ISDN-Karte

- Das interne Modem dient zur Verbindung mit dem Internet oder zum Faxversand. An seiner Stelle kann auch eine ISDN-Karte eingesteckt sein.
- Mit einer internen Karte spart man sich einen externen Anschluss und einiges an Kabelsalat, muss dafür aber auf die informativen blinkenden Modemlichter verzichten.

INFO

Anforderungen an einen Spielecomputer

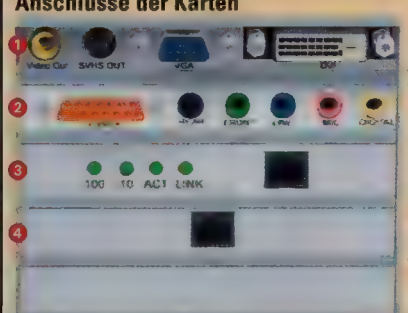
Damit ein PC auch zum Spielen bestens geeignet ist, sollte man auf folgende drei Komponenten besonderen Wert legen:

- **Prozessor:** Eine CPU mit weniger als 600 MHz hat in einem neuen PC nichts zu suchen. Der Prozessor sollte ein Intel Pentium III, ein AMD Athlon oder ein AMD Duron sein. Andere Modelle wie etwa der Intel Pentium II, der AMD K6-2 oder der VIA Cyrix III sind zwar günstig, haben aber viel zu wenig Rechenpower.
- **Arbeitsspeicher:** 64 MByte sind das Minimum. Bei weniger Speicher muss das Betriebssystem die Daten auf die Festplatte auslagern, was den Spielbetrieb arg stört. Mit 128 MByte RAM ist man für aktuelle und kommende Spiele bestens gerüstet.
- **Grafikkarte:** Entscheidend ist der verwendete Grafikprozessor. Flott sind alle Karten mit einem GeForce-Chip von NVIDIA. Die neusten GeForce2-Karten sind noch schneller, aber auch teurer.

Nicht ganz so rasant zeigen sich die Voodoo4- und Voodoo5-Modelle von 3Dfx. Dank einer eingebauten Funktion zur Kantenglättung liefern sie aber die beste Bildqualität.

Das sind die Standard-Anschlüsse

Anschlüsse der Karten



1 Grafikkarte
Video- und SVHS-Ausgang, Verbindung zum Monitor, DVI-Anschluss

2 Soundkarte
Gameport, Ausgang zu hinteren und vorderen Boxen, Eingang für externe Quelle, Mikroeingang, Digitalausgang

3 Netzwerkkarte
Netzwerk- oder ADSL-Modem-Anschluss

4 Modem/ISDN
Verbindung zur Telefonbuchse (TAE)

Anschlüsse des Motherboards

1 2 x PS2
für Tastatur und Maus

2 2 x USB
für Spielecontroller und sonstige externe USB-Geräte

2 parallel & 2 x seriell
parallel zum Drucker und seriell für herkömmliche Mäuse

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

SPIELE-PC FÜR 2000 MARK!

Acht Komplett-Systeme im Test

- Avitos Draco
- Dell Computer Dimension 4100
- Fujitsu-Siemens Xpert A80 1/1
- Maxdata Magic PC Home FS 6800CS
- PC Spezialist AMD Duron 700 MHz
- Proton OpTp 700 D
- Syncron Syncron 7719
- Waibel Wannseesprinter I Turbo

Lexikon

Hier findet Ihr die wichtigsten Fachbegriffe erklärt, die im Zusammenhang mit Computersystemen immer wieder auftauchen.

1 PCI

PCI (Peripheral Component Interface) ist der Normsteckplatz aller PC-Erweiterungskarten. Für Grafikkarten ist er jedoch zu langsam. Der PCI-Standard erlaubt die Selbstkonfiguration der Karten (Plug&Play).

2 ISA

Dieser Steckplatz für Erweiterungskarten stammt aus den Urtagen des PC. Auf neuen Mainboards ist er nur noch selten zu finden, da er sehr langsam ist.

3 Onboard

Um Geld zu sparen, werden Sound- und Grafikchip häufig gleich auf das Mainboard gelötet. Diese Billiglösungen können aufgrund mangelnder Leistung im Spielbetrieb bislang nicht völlig überzeugen.

4 AGP

Der AGP (Accelerated Graphics Port) ist exklusiv für die Grafikkarte bestimmt und besonders schnell: Im aktuellen 4x-Modus sind theoretisch 1064 MByte/s an Übertragungsrate möglich.

5 T&L

Mit T&L (Transform & Lighting) werden aufwendige geometrische Berechnungen von der CPU auf den Grafikbeschleuniger verlagert. Die Lighting-Funktion verbessert zudem die Darstellung von Lichteffekten.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Ein schneller PC verdient ein gutes Feeling beim Spielen! Unter allen Rennspiel-Fans verlosen wir 1 Lenkrad „SideWinder Force Feedback Wheel" inklusive Pedalset von Microsoft. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Entwicklung im PC-Bereich ist nach wie vor rasant. Ständig erscheinen neue Prozessoren und Grafikkarten, die ihre Vorgänger an Leistung übertrumpfen. Sogar ein nur zwei Jahre alter PC kann ganz schnell eine lahme Kiste sein.

Hilfe, das neue Spiel streikt!

Spätestens wenn das neue 3D-Spiel ruckelt und zuckelt oder gar nicht mehr starten will, ist es Zeit, einen Neukauf abzuchecken. Dabei muss man nicht gleich alles neu anschaffen: Wer zum Beispiel schon einen 17-Zoll-Monitor auf dem Schreibtisch stehen hat, kann ihn getrost weiterbenutzen. Bei einem 15- oder gar 14-Zöller solltest Du aber über eine Neuanschaffung nachdenken. Ein größerer Schirm bringt nicht nur mehr Spaß beim Spielen, sondern macht auch die Arbeit unter Windows übersichtlicher. Welche Monitore empfehlenswert sind, verrät ein Blick in SCREENFUN 6/00 oder in die Schnäppchenliste, diesmal auf Seite 126.

Wenn es aber ein neues System sein soll, lohnt sich ein Preis-Leistungs-Vergleich. Bei acht PC-Herstellern haben wir je einen spieletauglichen Computer (ohne Monitor) bestellt. Einzige Bedingung: Der Rechner darf nicht mehr als 2000 Mark kosten.

Bedenke aber: Durch Schwankungen zwischen Euro und US-Dollar kann es immer wieder zu Preiserhöhungen oder -senkungen kommen. Das gilt natürlich auch für die getesteten Systeme. Frag vor dem Bestellen also immer nach dem aktuellen Preis.

Welcher Spielertyp bist Du?

Wie heißen Deine Lieblingsspiele? Haben es Dir die „Moorhühner" angetan? Du zockst stundenlang 2D-Strategiespiele wie „Age of Empires" oder „Command & Conquer"? Mit 3D-Titeln hast Du nichts am Hut? Dann genügt auch ein preiswertes Einsteigersystem (zum Beispiel mit AMD-K6-2-Prozessor) aus dem Supermarkt. Ist Dir dagegen Julie aus „Heavy Metal F.A.K.K. 2" ans Herz

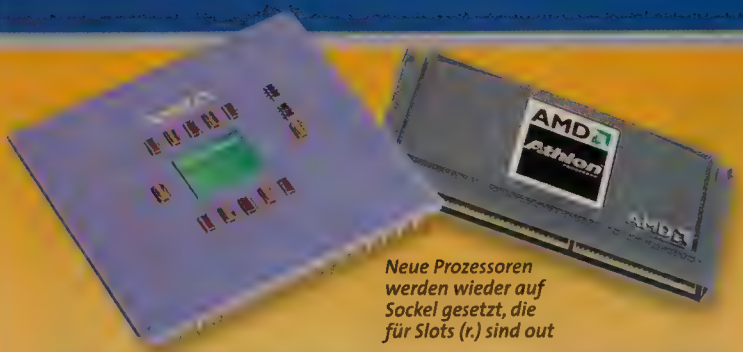
INFO

So haben wir getestet

● **Ausstattung**
Tastatur und Maus gehören immer zum Lieferumfang. Zusätzliche Hardware oder Softwarepakete brachten Pluspunkte.

● **Leistung**
Die Spieletauglichkeit eines Systems testet man am besten mit Spielen. Games, die nur auf 2D-Grafik setzen („Age of Kings", „C&C") sind für moderne Grafikkarten keinerlei Herausforderung mehr. Erst bei 3D-Spielen trennt sich die Spreu vom Weizen. Besonders die Grafikengines von Epic Games und id Software werden von vielen Firmen für eigene Spiele lizenziert („Deus Ex", „Heavy Metal F.A.K.K. 2", „ST Elite Force").
Die Direct3D-Leistung wurde mit dem Utbench-Demo anhand von „Unreal Tournament" ermittelt. Über die Open-GL-Performance gab das Demo001 in der aktuellen Game-Engine von id Auskunft. Einen aussagekräftigen Benchmark liefert auch das Spiel „MDK 2" von Bioware. Testauflösung: 1024 x 768 Pixel bei 32 Bit. Außerdem kam der 3DMark 2000 von MadOnion im Default-Benchmark zum Einsatz. Dessen Punkte-Endergebnis (3D Marks) kann man ins Internet zum Vergleich stellen.
Die durchschnittliche Leserate des CD-ROM-Laufwerks wurde mit dem Testprogramm CD Speed 99 kontrolliert.

● **Verarbeitung**
Das PC-Gehäuse musste leicht zu öffnen sein. Außerdem sollten alle Kabel sauber verlegt und angeschlossen sein.



Neue Prozessoren werden wieder auf Sockel gesetzt, die für Slots (r.) sind out

gewachsen, oder räumst Du gerne mit Seven of Nine auf dem Raumschiff „Voyager" auf? Dann sollte es eher ein Gerät aus unserem Testfeld sein.

Alles nach dem Baukastenprinzip

Ein PC ist nach dem Baukastenprinzip aus vielen Teilen zusammengesetzt. Um günstig zu sein, sparen manche Anbieter dabei an allen Ecken und Enden. Deshalb solltest Du vor dem Kauf eines leistungsstarken Systems immer einen Blick auf die wichtigsten Komponenten werfen.

Prozessor: Die Wahl des richtigen Prozessors steht an vorderster Stelle. Zwei Anbieter kommen in Frage:

Die Firma AMD schickt ihr Zugpferd Athlon Thunderbird ins Rennen. Eine etwas abgespeckte, aber immer noch sehr schnelle Variante ist unter dem Namen Duron erhältlich. Der Großteil der hier getesteten Systeme besitzt einen Duron-Prozessor.

Von Intel gibt es den aus der Werbung sehr bekannten Pentium III. Außerdem bietet Intel einen günstigen Prozessor unter dem Namen Celeron an. Im Vergleich zum Duron besitzt der Celeron jedoch zur Zeit ein schlechteres Preis-Leistungs-Verhältnis. Alle Prozessoren sollten mit mindestens 600 MHz getaktet sein.

Mainboard: Falls man den Rechner später erweitern will, ist das Mainboard (Hauptplatine) von Bedeutung. Mehrere freie Steckplätze für Karten müssen hierauf vorhanden sein. Der Standard-Steckplatz heißt PCI (1). Fast alle Testkandidaten bieten genug freie Anschlüsse.

Kaum noch zu finden ist dagegen der ISA-Slot (2). Kein Wunder – er ist inzwischen viel zu langsam. Für eine alte Modem- oder Netzwerkkarte reicht es aber allemal. Soll so eine Karte auch im neuen Rechner Platz finden, dann muss ein passendes Mainboard her.

Grafikkarte: Entscheidend für ein ruckelfreies Spielerlebnis ist auch die Grafikkarte. Von Onboard-Lösungen (3) solltest Du die Finger lassen. Dabei ist der Grafikchip auf dem Mainboard integriert und nutzt den Hauptspeicher mit. Das verringert zwar die Produktionskosten, aber die Doppelnutzung des RAM senkt die Leistung zu stark.

Besser sind Einsteckkarten mit eigenem Speicher, der mindestens 32 Megabyte groß sein sollte. Der Grafikbeschleuniger gehört auf einen speziellen, besonders schnellen Steckplatz, den AGP (4). Vorsicht: Auf manchen Billig-Mainboards mit Onboard-Grafikkarte fehlt der AGP. In diesem Fall kann man den Onboard-Grafikchip nur durch eine PCI-Grafikkarte ersetzen.

Welcher Grafikchip darf es sein?

Nichts falsch machen kannst Du mit einem GeForce-Prozessor der Firma NVIDIA. Es gibt ihn in mehreren Varianten, die von vielen Herstellern angeboten werden. Das Beste daran: Alle taugen prima zum Spielen! Bestes Preis-Leistungs-Verhältnis hat zur Zeit der GeForce2 MX, was sich auch in diesem Test widerspiegelt.

Wenn die Spielehersteller mitmachen, könnten auch schon bald etliche Spiele erscheinen, die NVIDIAs T&L (5) unterstützen. Diese Technik entlastet den Prozessor und sorgt zudem für schönere Oberflächentexturen.

Auch ATI springt auf den Zug auf und bietet mit dem Radeon demnächst einen Beschleuniger mit T&L-Chip an.

Nicht ganz so hohe Frameraten (6) schaffen die Grafikprozessoren der Firma 3dfx. Zudem beherrschen sie T&L nicht. Dafür warten sie mit einer Spezialität auf: der Kantenglättung (7), die auch bei alten Spielen funktioniert.

Wer sich außerdem noch gern mit **digitaler Videobearbeitung** beschäftigen möchte, sollte auf entsprechende Anschlüsse auf der Grafikkarte Wert legen. Wichtig für die Beurteilung der Grafikkarte sind die Direct3D- (8) und die Open-GL-Leistung (9). Sie werden mit Hilfe von Benchmarks (10) getestet.

Was zählt sonst noch?

Um den neuen Prozessor nicht auszubremsen, sind 128 MByte **Arbeitsspeicher (RAM)** nötig. Drei Systeme kamen mit mageren 64 MByte in den Test. Gerade bei schnellen 3D-Spielen macht sich dies aber mit heftigen Rucklern bemerkbar – Windows benutzt bei Speicherknappheit nämlich einfach die Festplatte als Ersatz – und das kostet eine ganze Menge Zeit.

Zwischen den beiden erhältlichen SDRAM-Speichertypen (11) besteht übrigens weder hinsichtlich des Preises noch leistungsmäßig ein allzu großer Unterschied.

Bei der **Festplatte** kommt es vor allem darauf an, auf viel Speicherkapazität zu achten. 20 Gigabyte sollten es mindestens sein. Die Vollinstallation von „Baldur's Gate" verschlingt beispielsweise ein ganzes Gigabyte. Da ist die neue Platte schnell voll. Viele PC-Händler versuchen gern, die neuen teuren U-DMA100-Festplatten (12) an den Mann zu bringen, die Geschwindigkeit herkömmlicher U-DMA66-Platten reicht allerdings vollkommen aus.

Bei den **CD-ROM-Laufwerken** sieht es ähnlich aus. Im Prinzip reicht schon ein 32fach-Laufwerk, denn die Geschwindigkeit des Laufwerks macht sich meist nur bei der Installation oder beim Durchsuchen von Daten-CDs (Telefonbuch oder Lexikon) bemerkbar. Inzwischen ist 48fache Umdrehungsgeschwindigkeit aber Standard.

Interessanter ist der Aufpreis für ein **DVD-Laufwerk** (13). Noch gibt's fast keine Spiele ausschließlich für DVD, aber mit so einem Gerät kann man sich auch Spielfilme auf dem PC anschauen. Oder man lässt sich anstelle des CD-ROMs einen schnellen **CD-Brenner** einbauen. Dann hat man auch gleich ein Gerät zur Datensicherung.

Beliebtes Sparopfer der PC-Bauer ist die **Soundkarte**. In fast allen Test-Rechnern war nur eine Onboard-Lösung eingebaut. Zum Abspielen der Windows-Systemklänge reicht das zwar aus, PC-Spielern und Musikfans sausen davon aber schnell die Ohren – die Karten können nur 2-Kanal-Ton wiedergeben und klingen mäßig. Eine 4-Kanal-Karte, die den EAX-Standard (14) unterstützt, wird so schnell zum Pflicht-Nachkauf.

Der neue PC muss darüber hinaus **USB-Anschlüsse** (15) aufweisen, damit Joysticks und Lenkräder problemlos angestöpselt werden können.

Welches Windows spielt mit?

Das **Betriebssystem** sollte bei Komplettsystemen bereits vorinstalliert sein und zusätzlich auf CD beiliegen. Ob es sich dabei um Windows 98 oder das neuere Windows ME handelt, ist relativ egal: Beide unterscheiden sich kaum. Von Windows 2000 solltest Du lieber die Finger lassen. Es eignet sich schlecht zum Spielen, da es für Büro-Rechner entwickelt wurde.

Lies auf den nächsten Seiten, welche PC-Systeme am meisten bieten...

Grafikkarten mit dem GeForce2-MX-Chipsatz sind bei Spielern heiß begehrt

Lexikon

6 Framerate
Anzahl der pro Sekunde am Bildschirm dargestellten Bilder. Für einen halbwegs ruckelfreien Spielbetrieb sind mindestens 25 Frames per second nötig.

7 Kantenglättung
Treppenbildungen durch Bildpunkte (Pixel) an Krümmungen und Rundungen stören bei 3D-Spielen den optischen Eindruck. Die Kantenglättung (Anti Aliasing) erzeugt einen sanfteren Übergang. Das schlägt sich in verbesserter Bildqualität nieder. Im Gegensatz zu Voodoo-Karten können GeForce-Modelle die Kantenglättung nur per Software darstellen – das geht sehr stark zu Lasten der Leistung. Bei hoher Auflösung knicken aber auch Voodoo-Karten mächtig ein.

8 Direct3D
Teil von Microsofts Spiele-Programmierschnittstelle DirectX fürs Windows-Betriebssystem. Direct3D erlaubt die Beschleunigung der grafischen Darstellung durch die Grafikkarte.

9 Open GL
Open GL steht für Open Graphics Library. Es ist eine Programmierschnittstelle für Spiele und CAD-Anwendungen. Open GL gibt es auch für andere Betriebssysteme wie etwa Linux.

10 Benchmark
Benchmark-Programme dienen zur Beurteilung der PC-Leistung. Neben eigenständigen Benchmark-Programmen wie 3D Mark 2000 bieten auch einige Spiele eine Testfunktion an.

11 SDRAM
SDRAM (Synchronous Dynamic RAM-Bausteine) bildet den Hauptspeicher des PC-Systems. SDRAM werden mit 100 oder 133 MHz getaktet.

12 DMA, U-DMA
DMA (Direct Memory Access) ist ein Übertragungsstandard für Festplatten. Das schnellere DMA wird auch Ultra-DMA genannt. U-DMA66 überträgt Daten mit bis zu 66 MByte/s, bei U-DMA-100 sind es bis zu 100 MByte/s.

13 DVD
Die DVD (Digital Versatile Disc) sieht auf den ersten Blick wie eine CD aus. Sie bietet aber bis zu 17 Gigabyte Speicherplatz. Das ist ideal für Spielfilme.

14 EAX
Das von der Firma Creative Labs entwickelte EAX (Environmental Audio Extension) ermöglicht realistischen Rundum-Sound mit einem 4-Boxen-System. EAX wird von vielen Spielen und Soundkarten unterstützt.

15 USB
Die universelle Schnittstelle USB (Universal Serial Bus) erlaubt den Anschluss von USB-Geräten im laufenden Betrieb. Die Treiber werden automatisch installiert.

Text: Matthias Metzler · Fotos: Christian Vogel (2), Michael Kayser

Der Vollwertige

Avitos Draco

ScreenFun Testsieger

Der Avitos Draco sorgt für Aufsehen – und das nicht nur wegen seiner auffälligen iMac-Färbung.

Ausstattung: Ginge es nur nach der Optik, hätte der Draco schon gewonnen. Das durchsichtige lila Gehäuse hebt sich angenehm vom Einheitsgrau der Konkurrenten ab.

Als Herz schlägt im Draco der neue AMD Duron mit 700 MHz. Unterstützt wird er von 128 MB Hauptspeicher. Die GeForce2-MX-Karte von AOpen ist mit 32 MB, einem Video-Ausgang und eigenem Lüfter versehen. Eine extra Soundkarte fehlt, es gibt nur Onboard-Sound. Neben einer Netzwerkkarte ist zusätzlich ein internes 56k-Modem von Elsa eingesteckt. Die Festplatte bietet mit satten 30,7 GB reichlich Platz. Das 48-fach-CD-ROM-Laufwerk von LG arbeitet schnell und leise.

Software: Neben dem bereits vorinstallierten Windows ME liegen „Need for Speed IV", „Norton AntiVirus" und „Norton Utilities 2000 SE" in der Schachtel. Das mit der Grafikkarte gelieferte „WinDVD 2000" ist ohne DVD-Laufwerk aber unnötig.

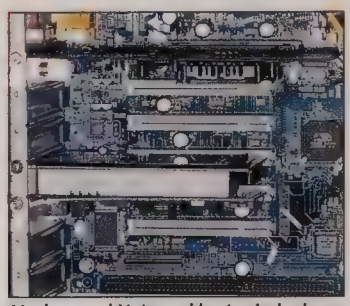
Geschwindigkeit: Prozessor und Grafikkarte harmonieren hervorragend. Das System liefert die zweitbesten Ergebnisse im Testfeld. Lediglich das CD-ROM-Laufwerk fällt mit zu hoher CPU-Belastung aus dem Rahmen.

Verarbeitung: Tastatur und Maus sind hellblau und beißen sich farblich ein wenig mit dem PC-Gehäuse. Die 2-Tasten-Maus wird problemlos per USB angeschlossen. Sie sieht klein und putzig aus, doch vernünftig arbeiten kann man mit ihr nicht. Das Gehäuse lässt sich leicht öffnen, nur eine seitliche Schraube muss gelöst werden.

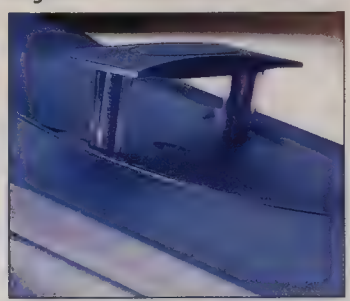
Im Inneren herrscht angenehme Ordnung, alle Kabel sind sauber verlegt. Etwas ungewöhnlich, aber durchaus sinnvoll ist die Partitionierung der Platte in drei Teile. Laufwerk D: wurde dabei als 200 MB große feste Auslagerungsdatei für Windows ME eingerichtet. Drei RAM-Steckplätze, fünf PCI- und ein ISA-Steckplatz lassen keine Wünsche offen. Die gut gekühlte AOpen-Grafikkarte bietet zudem einen Video-Ausgang an.

Die Verbindung zum Internet wurde dank des Elsa-Modems sofort hergestellt. Die Netzwerkkarte ist schnell. Die Versandkosten sind mit 9,80 Mark schön gering für einen Online-Händler.

Fazit: Wegen seiner hochwertigen Einzelkomponenten ist der Draco eine klasse Wahl. Er teilt sich den Testsieg mit dem Wannseesprinter (s. Seite 122).



Modem und Netzwerkkarte sind schon eingebaut – das bietet sonst keiner



Dank des Tragegriffes an der Oberseite lässt sich der Rechner leichter befördern

Draco
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: Avitos
www.avitos.com
Der Avitos Draco sieht gut aus, ist sehr schnell und bietet zudem die beste Ausstattung
1

Der vierte Teil von „Need for Speed" und die „Norton Utilities" sind mit dabei

Der Unausgeglichene

Dell Computer Dimension 4100

Aus dem Hause des Online-Händlers Dell stammt der Dimension 4100, dessen Hardware-Zusammenstellung schlecht durchdacht ist.

Ausstattung: Als Prozessor kommt ein starker Pentium III mit 800 MHz zum Einsatz. Ihm zur Seite stehen aber nur 64 MB Hauptspeicher und eine Dell-Grafikkarte mit dem veralteten TNT2-Chip von NVIDIA.

Als einziger Anbieter liefert Dell einen Rechner mit PCI-Soundkarte aus, die aber nur 2-Kanal-Ton bietet. Die eingebaute Maxtor-Festplatte hat Platz für 19 GB Daten. Besonders angenehm in der Hand liegt die mitgelieferte Microsoft-Wheel-Maus. Auch ein Mikrofon gehört zum Lieferumfang. Die Garantiezeit beträgt volle drei Jahre.

Software: Neben dem nagelneuen Windows ME erhält der Käufer auch die „Microsoft Works Suite 2000", welche das Textverarbeitungsprogramm „Word 2000" einschließt. Zum Schutz vor üblen „Cyberschädlingen" dient „Norton AntiVirus 2000".

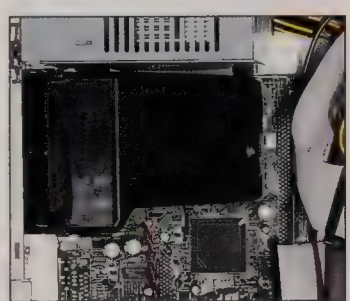
Geschwindigkeit: Die Benchmark-Ergebnisse enttäuschen auf der ganzen Linie. Am Prozessor kann es nicht liegen, denn mit 800 MHz hat er reichlich Power. Flaschenhals ist neben dem knappen Speicher die lahme Grafikkarte. Eine probehalber eingebaute GeForce2-MX-Karte ließ die Werte auf die Höhe der Testsieger schnellen.

Das CD-ROM-Laufwerk arbeitet zügig und leise, und belastet die CPU beim Lesen fast gar nicht. Im Gegensatz dazu fällt die Festplatte durch ein relativ lautes Betriebsgeräusch auf.

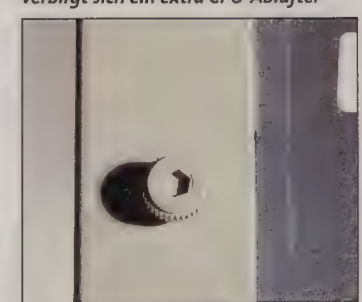
Verarbeitung: Die Gehäuseseite lässt sich problemlos ohne Schraubenzieher öffnen. Sie ist mit einer einzigen Schraube befestigt. Vorbildlich ist der zweite extra große Gehäuselüfter, der über einen Plastikaufsatz die Abluft vom Prozessor nach hinten abführt. Die Kabel hängen etwas lose im Gehäuse, was aber nicht weiter stört.

Vier freie PCI-Slots bieten genug Platz für weitere Steckkarten. Nur eine freie Speicherbank und ein unbenutzter 5,25-Zoll-Schacht setzen Erweiterungsplänen jedoch Grenzen. Vergeblich sucht man neben einem Ein-/Ausschalter an der Rückseite des Geräts auch ein Handbuch zum Mainboard.

Fazit: Als Büro-PC würde der Dell Dimension 4100 sicher eine gute Figur machen. Lange Garantiezeiten und gute Verarbeitung genügen aber nicht. Gerade an wichtigen Spielkomponenten wie Speicher und Grafikkarte wurde hier zu stark gespart.

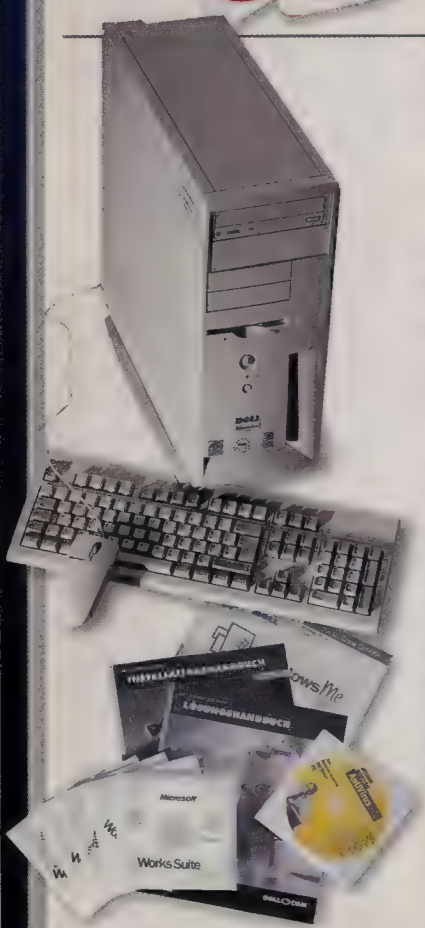


Unter dem schwarzen Plastikgehäuse verbirgt sich ein extra CPU-Ablüfter



Es geht auch ohne Werkzeug: Mit nur einer Schraube lässt sich der Dell öffnen

Dimension 4100
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: Dell Computer
www.dell.de
Dells System ist ein Opfer des Preislimits – wegen der lahmen Grafikkarte nur befriedigend
3



„Norton AntiVirus" und die „Microsoft Works Suite" kann man gut gebrauchen

Der Ausgebremste

Fujitsu-Siemens Xpert A80 1/1

Mit dem „Flight Simulator" heben Hobbypiloten ab

Fujitsu-Siemens, einer der größten PC-Hersteller Europas, tritt mit seinem Xpert A80 1/1 zum großen Computer-Vergleichstest an.

Ausstattung: Ein AMD Athlon mit 800 MHz lässt zunächst aufhorchen. Er wird unterstützt von 64 MB RAM und einer No-Name-Grafikkarte mit TNT2-Chip. Sound wird vom integrierten Onboard-Chip erzeugt. Zur Kontaktaufnahme mit der Außenwelt dient das interne 56k-Modem. Die Festplatte mit 30,7 GB Speichervolumen reicht für viele Spielinstallationen.

Software: Eher spärlich ist die Software-Ausstattung. Das einzige mitgelieferte Spiel ist Microsofts „Flight Simulator 2000". Bei unserem Testpaket fehlte das auf der Verpackung angepriesene „Microsoft Works Suite". Betriebssystem ist Windows 98.

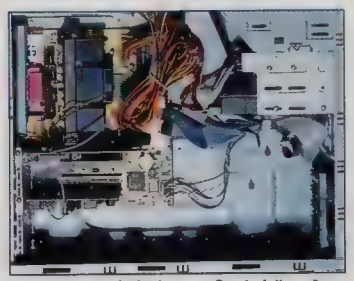
Geschwindigkeit: Mit den im Schnitt niedrigsten Frameraten eignet sich der Rechner schlecht für flotte Spiele-Sessions. Der Grund ist auch hier die Grafikkarte mit dem veralteten TNT2-Chip. Nur bei niedriger Auflösung und geringer Farbtiefe kommt Spielfreude auf.

Das CD-ROM-Laufwerk und die Festplatte zeigten zunächst schlechte Werte. Ein Blick in den Windows-Gerätemanager verriet, dass der schnelle DMA-Modus deaktiviert war. Erst nachdem der Modus wieder eingeschaltet war, zeigten die Geräte auch ansprechende Ergebnisse.

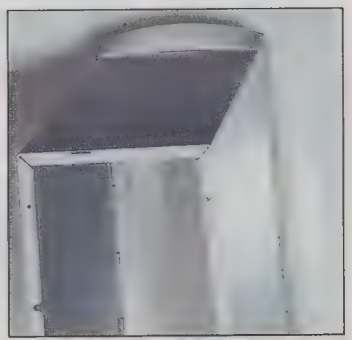
Verarbeitung: Ein Blick ins Gehäuse gestaltet sich aufwendig. Vier Schrauben sind zu lösen, erst dann lässt sich der ganze Gehäusedeckel abnehmen.

Das Festplatten- und das Diskettenlaufwerkskabel sind recht brachial zusammengefasst und dabei verdreht und geknickt. Das Mainboard ist so klein, dass die untersten Steckplätze des Gehäuses gar nicht genutzt werden können. Nachdem bereits ein PCI-Platz vom Modem in Anspruch genommen wird, verbleiben nur noch zwei Anschlüsse für weitere Karten. Dafür bietet das Gehäuse noch zwei freie 5,25-Zoll-Schächte. Brauchbar ist auch die beigelegte Logitech WheelMaus – sie sollte fürs Erste genügen.

Fazit: Wie beim Dell-Rechner wird auch hier der schnelle Prozessor von einer langsamen Grafikkarte und unzureichendem Hauptspeicher ausgebremst. Etwas mehr Speicher und eine bessere Grafikkarte würden dem Rechner also gut tun. Das kleine Mainboard bietet zudem leider kaum Platz für weitere Steckkarten. Für 2000 Mark gibt es woanders mehr.



Wozu eigentlich das große Gehäuse? Das Mainboard ist sowieso viel zu klein



Unhandlich: Der Gehäusedeckel lässt sich nur als Ganzes abnehmen

Xpert A80 1/1
PC-System

ca. 2000 DM	Hersteller: Fujitsu-Siemens

www.fujitsu-siemens.de

Der Xpert kann in dieser Form nicht überzeugen. Grafikkarte und CPU harmonieren nicht

3

Der Bedächtige

Maxdata Magic PC Home FS 6800CS

Software satt: „Norton AntiVirus", „Microsoft Works Suite" und „Corel Draw"

Maxdatas Magic PC Home lockt mit einem dicken Prozessor und reichlich Software.

Ausstattung: Als Prozessor werkelt ein flotter Pentium III mit 800 MHz auf dem Mainboard. Der Arbeitsspeicher ist mit 64 MB recht gering ausgefallen. Die eingebaute Elsa-Grafikkarte wird von einem TNT2-Chip beschleunigt. Das NEC-CD-Laufwerk dreht sich mit 40-facher Geschwindigkeit, und die Maxtor-Festplatte speichert 20,4 GB Daten. Die Garantiezeit beträgt beachtliche drei Jahre.

Software: Beeindruckend ist das mitgelieferte Softwarepaket. Nicht nur das aktuelle Windows ME ist installiert – es gibt noch eine Menge mehr: „Microsoft Works Suite 2000" (mit „Word 2000"), „Norton AntiVirus", „Corel Draw 8.0" und „Flight Simulator 2000" sind dabei. Dank des MaxData Game Packs mit „Theme Park World", „Superbike 2000" und „FIFA 2000" kann der Spieler gleich loszocken.

Geschwindigkeit: Das heißt, der Spieler könnte gleich loszocken, wenn er nicht von niedrigen Frameraten aufgehalten würde. Denn auch im Maxdata-Rechner kommt nur eine TNT2-Karte zum Einsatz. Wohl oder übel muss der Gamer deshalb Farbtiefe und Auflösung senken. Dafür bräuchte es aber keinen Pentium III 800.

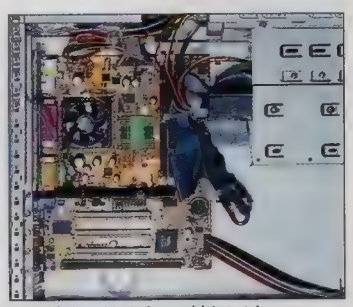
Das CD-ROM-Laufwerk ist schon ein etwas älteres Modell und arbeitet mit hörbarer Lautstärke. Dafür belastet es den Prozessor beim Lesen nur in einem sehr geringen Maße.

Verarbeitung: Um das Gehäuse zu öffnen, gilt es, immer erst den oberen Deckel abzuschrauben. Erst dann kann das Seitenteil abgeschraubt und nach oben abgezogen werden.

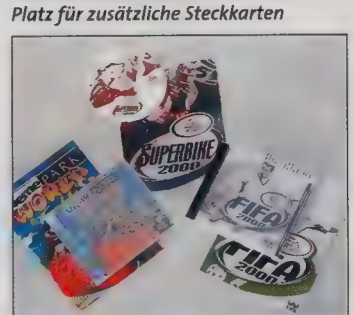
Die saubere Verkabelung fällt angenehm auf, negativ dagegen das kleine Mainboard. Neben zwei freien PCI-Slots steht aber immerhin noch ein kombinierter PCI-/ISA-Slot zur Verfügung. Insgesamt nur zwei Speicherbänke sind zu wenig. Die Festplatte ist mit 20,4 GB recht klein ausgefallen, arbeitet aber angenehm leise.

Ärgerlich dagegen: das extrem kurze Keyboard-Kabel. Es reicht nicht mal bis unter den Schreibtisch! Da die Tastatur für Vieltipper sowieso ungeeignet ist, sollte man sie sofort auswechseln. Das Rad der beiliegenden WheelMaus lässt sich nur schwer bewegen.

Fazit: Für die 2000 Mark bieten andere Hersteller wesentlich mehr. Da kann auch die massig mitgelieferte Software nur wenig trösten.



Das kleine Mainboard bietet kaum Platz für zusätzliche Steckkarten



Drei EA-Spiele mit dabei: „FIFA 2000", „Superbike 2000", „Theme Park World"

Magic PC Home FS 6800CS
PC-System

ca. 2000 DM	Hersteller: Maxdata

www.maxdata.de

Ein schneller Prozessor allein reicht nicht – da hilft auch das dicke Softwarepaket nichts

3

Der Sportliche

PC Spezialist AMD Duron 700 MHz

Mit guten Testwerten landet der Rechner von PC Spezialist auf den vordersten Plätzen.

Ausstattung: Der schnelle AMD Duron bildet zusammen mit der 32-MB-Grafikkarte von Pixelview ein starkes Team. Die Pixelview wird von einem GeForce2-MX-Chip angetrieben und besitzt einen Videoausgang. Ausreichende 128 MB Arbeitsspeicher sorgen für ungestörte Datenströme.

Als Mainboard wurde das gleiche Modell von Gigabyte wie im Avitos-PC eingebaut. Allerdings besitzt die von PC Spezialist verbaute Version leider keinen ISA-Slot. Die Festplatte bunkert 20 GB an wertvollen Daten, und das CD-ROM dreht mit 48-facher Geschwindigkeit seine Runden. Der Ton wird von einem kleinen Onboard-Chip erzeugt. Irgendwelche Extras sucht man allerdings vergebens.

Software: Als Betriebssystem ist das spieletaugliche Windows 98 in der zweiten Ausgabe vorinstalliert. Ein wenig knauserig ist PC Spezialist bei der Software: Mehr als die „Norton Utilities" und den Virenkiller „Norton AntiVirus" gibt es leider nicht.

Geschwindigkeit: Mit exzellenten Benchmark-Ergebnissen sichert sich der Rechner von PC Spezialist seine Position in der Spitzengruppe. Die Festplatte verrichtet zügig ihre Dienste und wird dabei nur mäßig laut.

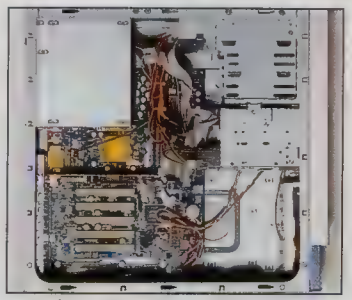
Unangenehm langsam arbeitete dagegen das CD-ROM-Laufwerk. Kein Wunder, war doch im Windows-Gerätemanager das schnelle DMA-Übertragungsprotokoll deaktiviert. Nachdem der Patzer behoben war, legte das Laufwerk ordentlich zu und las die Test-CD mit durchschnittlich 29,3-facher Geschwindigkeit aus – ein guter Wert für ein 48-fach-Laufwerk.

Verarbeitung: Das Gehäuse ist sehr robust. Sind die beiden Befestigungsschrauben gelöst, lässt sich das seitliche Abdeckblech leicht abnehmen.

Im Inneren ist eine ordentliche Verkabelung und reichlich Platz zu finden. Ganze fünf PCI-Karten können noch zusätzlich eingebaut werden.

Praktisch: Die Tastatur bietet drei besondere Tasten an, mit denen man den Internet-Browser, das E-Mail-Programm und die Sleep-Funktion direkt aufrufen kann. Auch mit der Wheel-Maus kann man sich gut anfreunden.

Fazit: Der PC Spezialist ist schnell und damit prima zum Spielen geeignet. Die dürftige Software-Ausstattung und die etwas zu kleine Festplatte enttäuschen dagegen ein wenig.



Im Gehäuse herrscht reichlich Platz. Alles ist zudem ordentlich verkabelt

Angenehm: Die mitgelieferte Arowana-Wheel-Maus ist ergonomisch

AMD Duron 700 MHz
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: PC Spezialist
www.pcspezialist.de
Mit guten Testergebnissen verdient sich auch der PC Spezialist seine sehr gute Bewertung
1

Das Handbuch zum Mainboard sollte wie hier immer mitgeliefert werden

Der Powerzwerg

Proton OpTp 700 D

Im Gehäuse des Proton-Mini-Towers wissen abgestimmte Komponenten für Spielspaß zu sorgen.

Ausstattung: Auch der Computer-Bauer Proton vertraut bei seiner Hardware-Auswahl auf einen AMD Duron 700 MHz zusammen mit einer GeForce2-MX-Grafikkarte. Letztere besitzt auch einen Video-Ausgang, so dass man theoretisch auch am Fernseher spielen könnte. 128 MB Arbeitsspeicher sind vorbildlich. Etwas mager ist dagegen die Seagate-Festplatte mit ihren 20,4 GB. Das 48-fach-CD-ROM-Laufwerk stammt diesmal aus dem Hause LG. Anstelle einer Soundkarte wird der Ton nur von einer preiswerten Onboard-Lösung erzeugt.

Lobenswert ist das beigelegte PC-Handbuch. Auf rund 300 Seiten gibt es Einsteigern und Fortgeschrittenen eine verständliche Einführung zum Thema Computer. Auch das (englische) Handbuch zum Mainboard fehlt nicht.

Software: Windows ME ist bereits vorinstalliert. „Norton AntiVirus 2000" schützt den Rechner vor gemeinen Virenangriffen. Mit „Corel Draw" liegt zudem ein erstklassiges Grafikprogramm in der Softwaretüte.

Geschwindigkeit: Erwartungsgemäß liegen die Benchmark-Ergebnisse des Proton-Systems im Spitzenbereich. Sowohl Festplatte als auch CD-ROM-Laufwerk sind ansprechend schnell.

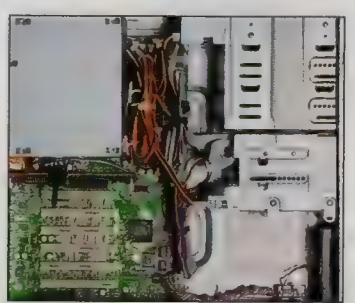
Verarbeitung: Das kompakte Gehäuse lässt zunächst mangelnde Erweiterbarkeit befürchten. Mit zwei Schrauben wird das Seitenteil abgenommen und das Innere sichtbar.

Hier zeigt sich aber sofort ein erfreuliches Bild: Ganze sechs PCI-Slots sind noch frei – klasse! Auch drei Speicherbänke bieten genug Platz für ein späteres Speicher-Upgrade. Alle wichtigen Teile sind gut zugänglich, und die Verkabelung ist sehr sauber.

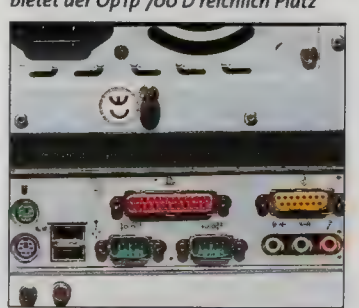
Auffällig sind die am Gehäuse-Inneren angebrachten Dämm-Matten. Sie dämpfen das Betriebsgeräusch des Rechners merklich. Doch ist mit der Seagate-Festplatte ausgerechnet eine extra laute Vertreterin ihrer Zunft eingebaut. Der Großteil der Lärmschutzmaßnahmen geht damit wieder flöten.

Sehr gut hingegen: Zwei unbenutzte 5,25-Zoll-Schächte bietet nicht mal so manches große PC-Gehäuse.

Fazit: Klein, stark, schnell und trotzdem viel Platz – das Proton-System enttäuscht seine Käufer nicht. Lobenswert ist die Garantie von 36 Monaten, die beim OpTp 700 D gleich im Rechnerpreis mitenthalten ist.

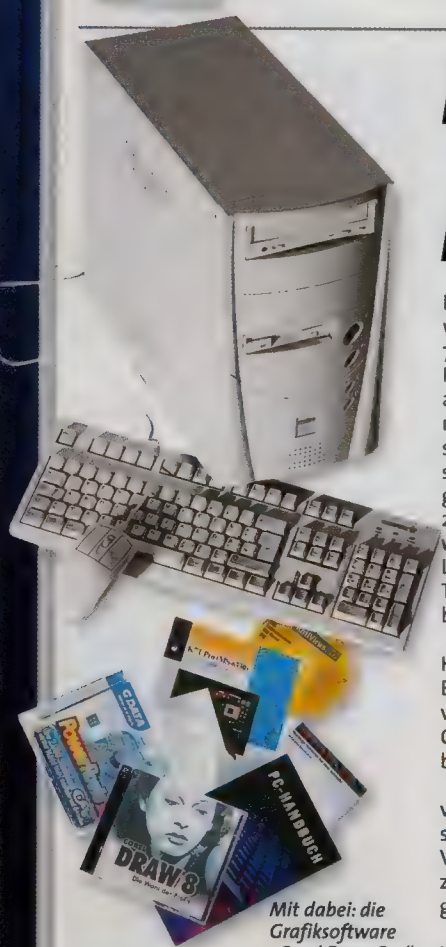


Trotz seiner kompakten Bauweise bietet der OpTp 700 D reichlich Platz



Dank der farblichen Kennzeichnung fällt Usern das Verkabeln sehr leicht

OpTp 700 D
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: Proton
www.proton.net
Der Proton-PC beweist, dass man trotz kompakter Bauweise nicht eingeschränkt sein muss
1



Mit dabei: die Grafiksoftware „Corel Draw 8.0"

Speichern Sie 4 Tage Musik in HiFi-Qualität – als MP3 oder in anderen, zukünftigen Formaten. Genießen Sie bis zu 150 CDs , hören Sie 1500 Tracks – egal ob Sie die Creative Jukebox an Ihre HiFi-Anlage oder im Auto anschließen, ob Sie als DJ im Mittelpunkt einer Party stehen oder entspannt über Kopfhörer Ihren Sound genießen, mit der Creative Jukebox haben Sie immer Zugriff auf Ihre Musiksammlung – und das auf Knopfdruck sortiert.

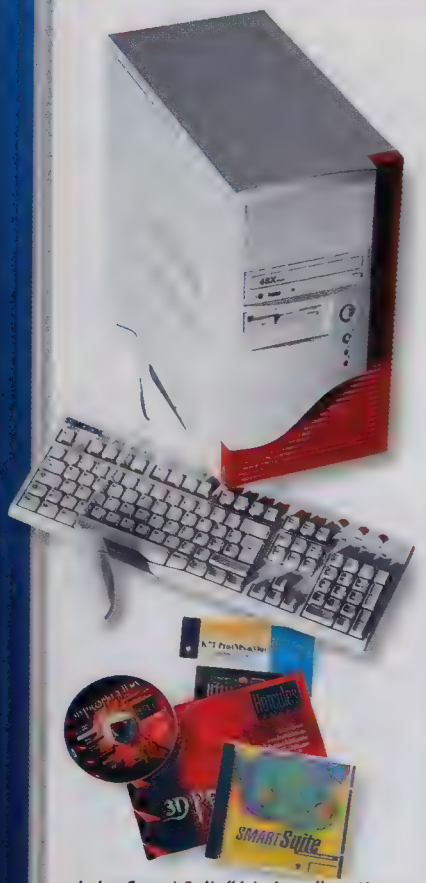
CREATIVE

Musik ohne Ende. Egal wo.

Creative Labs, Feringastraße 6 - D-85774 Unterföhring – © Copyright 2000. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Der Flinke

Syncron Syncron 7719



„Lotus Smart Suite" ist ein vollwertiges Office-Programm – Spiele gibt's keine

Die Bauteile des Syncron sind sinnvoll gewählt. Er ist sehr flink, zum Testsieg reicht es aber nicht ganz.

Ausstattung: Der Syncron 7719 wartet mit fast den gleichen Komponenten wie der Proton-PC auf. Hier wie dort kommen ein AMD Duron mit 700 MHz und 128 MB RAM zum Zuge.

Die Grafikkarte, eine 3D Prophet II MX, stammt hier zwar von Hercules, wird aber ebenfalls von NVIDIAS GeForce2 MX angetrieben. Einen Video-Ausgang hat die Hercules leider nicht.

Beim Mainboard herrscht dann wieder Übereinstimmung zwischen Proton und Syncron. Eine 20 GB Festplatte, ein 48-fach-CD-ROM-Laufwerk und der Onboard-Soundchip schließen den ungewollten Paarlauf ab. Als kleines Extra liegt beim Syncron noch ein Paar Aktivboxen mit im Paket.

Software: Dank „Lotus SmartSuite Millennium", einem brauchbaren Office-Paket, sind schnell die ersten Briefe geschrieben und Tabellen für die nächste Hausaufgabe verwaltet. Die (der Grafikkarte) beigelegte Software „PowerDVD" wird aber wegen des fehlenden DVD-Laufwerks vermutlich bald im Regal verstauben.

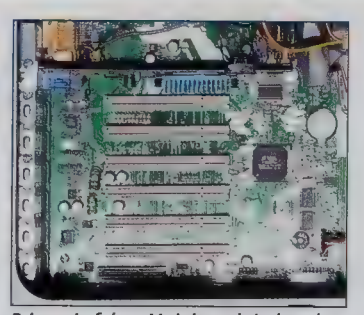
Geschwindigkeit: Die sinnvolle Kombination der Komponenten wird auch von den Spieletests bestätigt. Alle Benchmarks liefen ruckelfrei über den Schirm, wobei die Ergebnisse von 3DMark2000 und der id Game Engine etwas schwächer ausfielen als bei der Konkurrenz im Testfeld. Festplatte und CD-ROM-Laufwerk sind flott.

Verarbeitung: Das stabile Gehäuse gleicht dem von PC Spezialist bis auf die andere Farbgebung an der Front. Es ist ebenso stabil. Zum Öffnen des Seitenblechs sind zwei Schrauben zu lösen. Sechs freie PCI-Slots erfreuen den Besitzer, und nur das zu laute Betriebsgeräusch des CD-ROM-Laufwerks zehrt an den Nerven. Schade, denn die Festplatte verrichtet dagegen ihre Dienste fast geräuschlos. Die Aktivboxen bringen ausreichenden Klang, so lange man sich mit dem mäßigen Onboard-Klang begnügt.

Das Netzteil hat mit 300 Watt reichlich Power und kann die stromgierigen Abnehmer wie Prozessor und Grafikkarte leicht befriedigen.

Völlig untauglich dagegen: die veraltete 2-Tasten-Maus. Im Zeitalter der Wheel-Mäuse hat so etwas nichts mehr auf dem Schreibtisch zu suchen.

Fazit: Die Geschwindigkeit ist prima. Leichte Abzüge gibt es aber wegen der kleinen Festplatte!



Prima: Auf dem Mainboard sind noch jede Menge Steckplätze frei

Die Aktivboxen vollbringen zwar keine Klangwunder, sind aber besser als nichts

Syncron 7719
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: Syncron
www.syncron.de
Der Syncron eignet sich für so manche flotte Spielrunde. Wer ihn kauft, bereut es nicht
1

Der Sprinter

Waibel Wannseesprinter I Turbo

ScreenFun Testsieger

Die beigelegten Aktivboxen reichen nur für einfachen Stereosound aus

Der Wannseesprinter macht seinem Namen alle Ehre und zieht der Konkurrenz davon, zumindest was die im Testfeld ermittelten Benchmark-Ergebnisse betrifft.

Ausstattung: Wie der Großteil der Konkurrenz wurde auch der Waibel-PC mit dem AMD Duron 700 MHz und 128 MB Arbeitsspeicher bestückt. Die Grafikkarte stammt aus Eigenproduktion und ist mit dem bärenstarken GeForce2 MX versehen. Auch an einem SVHS-Ausgang wurde nicht gespart.

Als einziger Hersteller packt Waibel sogar ein 52-fach-CD-ROM-Laufwerk von LG in den Rechner. Eine dicke 30,7 GB-Western-Digital-Festplatte bietet massig Speicherplatz. Beim Sound wurde gegeizt: er wird onboard erzeugt.

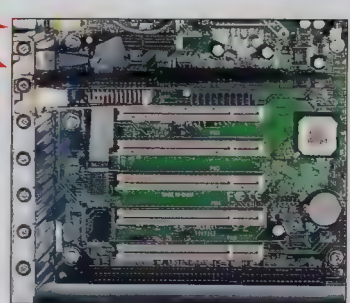
Software: Außer Windows 98 in der zweiten Ausgabe gibt es leider nichts.

Geschwindigkeit: Die sinnvolle Kombination der Komponenten wird von den Benchmarks bestätigt. Der Wannseesprinter zog an seinen ähnlich ausgestatteten Testkollegen mit leichtem Vorsprung vorbei. Das CD-ROM liefert die schnellsten Übertragungsraten.

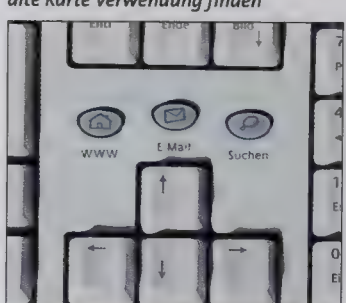
Verarbeitung: Das PC-Gehäuse lässt sich einfach öffnen – nur eine Schraube ist zu lösen. Allerdings muss immer erst das Oberteil abgenommen werden, bevor man auch die Seitenwand abnehmen kann. Das Gehäuse-Innere ist geräumig und übersichtlich. Alles wurde gut verkabelt. Drei unbenutzte 5,25-Schächte hat sonst keiner zu bieten. Schwierigkeiten wiederum machte zunächst ein defekter Prozessor, der von der Qualitätskontrolle wohl übersehen wurde. Waibel ersetzte das defekte Teil aber anstandslos, danach lief das System stabil und sehr schnell.

Die Grafikkarte besitzt keinen eigenen Lüfter und wurde bei unseren Tests relativ warm. Zu Problemen sollte dies aber nicht führen, denn laut NVIDIAs Spezifikation benötigt der GeForce2 MX keinen Lüfter. Angenehmes Arbeiten verspricht auch die ergonomische Logitech-Tastatur, die sogar mit programmierbaren Tasten aufwarten kann. Die Maus ist mit einem Rad zum einfachen Textscrollen versehen.

Fazit: Trotz der Startschwierigkeiten überzeugte der Sprinter letztlich durch pure Leistung. Wer auf Software-Dreingaben verzichten kann und weder Modem noch Netzwerkkarte benötigt, sollte sich diesen Rechner ins Zimmer stellen. Er ist noch einen Tick schneller als der Avitos-Bolide Draco (s. Seite 118) und steht mit ihm zusammen auf dem Siegertreppchen.



Dank des ISA-Slots kann auch noch eine alte Karte Verwendung finden



Komfortabel: Drei programmierbare Tasten erleichtern das Internet-Surfen

Wannseesprinter I Turbo
PC-System
ca. 2000 DM | Hersteller: Waibel
www.waibel.de
Der Waibel ist mit ausgewogenen Komponenten versehen – da kommt pure Spiellaune auf!
1

Von führenden Experten empfohlen!

MICHAEL SCHUMACHER GTR LENKRAD

FÜR PLAYSTATION™

Lenkrad mit Fußpedal

- mit Vibrationseffekt
- Digital und Analog Modi
- Gas- und Bremspedal für realistisches Fahrgefühl
- schalten mit Tiptronic oder Schaltknüppel
- ergonomischer Grip für optimalen Halt
- Saugnäpfe zum freien Aufstellen
- Schraubzwingen für feste Installation

DM 149,95*

BLAZE®

Internet: http://www.blaze.de e-mail: service@blaze.de

Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte / Namen
sind Marken oder eingetragene Marken der jeweiligen Hersteller.

* empfohlener VK-Preis

Alle acht getesteten Spiele-PC im Überblick

Hersteller Modell	Avitos AG Draco	Dell Computer GmbH Dimension 4100	Fujitsu-Siemens Xpert A80 1/1	Maxdata Magic PC Home FS 6800CS
Telefon	(0641) 565 55 55	(06103) 97 10	(06172) 188 00	(02365) 95 20
Internet	www.avitos.com	www.dell.de	www.fujitsu-siemens.de	www.maxdata.de
Ausstattung				
Prozessor	AMD Duron 700	Intel Pentium III 800	AMD Athlon 800	Intel Pentium III 800
Mainboard	Gigabyte GA-7ZX	Intel D815EPT	MS 6191	MS-6154VA
AGP-Steckplatz	ja	ja	ja	ja
PCI-/ISA-Slots	5 PCI (3 frei)/1 ISA	5 PCI (4 frei)/0 ISA	3 PCI (2 frei)/0 ISA	3 PCI (3 frei)/1 ISA
Netzteil	250 Watt	200 Watt	keine Angabe	200 Watt
Arbeitsspeicher	128 MB	64 MB	64 MB	64 MB
Grafikkarte (Chip)	AOpen PA256MX II (GeForce2 MX)	Dell (TNT2)	No Name (TNT2)	Elsa Erazor III LT (TNT2)
Soundkarte	onboard	Creative SB Audio PCI	onboard	onboard
Festplatte	Maxtor 30,7 GB	Maxtor 19,0 GB	Maxtor 30,7 GB	Maxtor 20,4 GB
CD-ROM	LG 48-fach	Lite On 48-fach	Cyberdrive 48-fach	NEC 40-fach
Betriebssystem	Windows ME	Windows ME	Windows 98 SE	Windows ME
Software	Norton AntiVirus, Norton Utilities 2000 SE, Need for Speed IV	Norton AntiVirus 2000, Microsoft Works Suite 2000	Microsoft Flight Simulator 2000, Marco Polo Reiseplaner, MS Works Suite 2000	Microsoft Works Suite 2000, MaxData Game Pack 4, Corel Draw 8.0, Norton AV
Extras	internes Elsa-56k-Modem, 10/100-Mbps-Netzwerkkarte	Microsoft Wheel-Maus, Mikrofon	internes 56k-Modem, Logitech Wheel-Maus	Logitech Wheel-Maus
Handbuch	zum Mainboard (englisch)	allgemein zum PC	allgemein zum PC (knapp)	zum Mainboard, allgemein zum PC
Garantiezeit	6 Monate	3 Jahre	12 Monate	3 Jahre
Testwerte				
Unreal Tournament	27,9 Bilder/s (Bilder pro Sekunde)	19,6 Bilder/s	18,9 Bilder/s	19,4 Bilder/s
MDK 2	59,3 Bilder/s	16,2 Bilder/s	18,2 Bilder/s	Absturz
id Game Engine	51,3 Bilder/s	13,2 Bilder/s	11,8 Bilder/s	13,3 Bilder/s
3DMark2000	4478	2105	2015	2021
CD-ROM (Durchschnitt)	29,4 x	29,2 x	29,4 x	24,9 x
Bewertung	1 Testsieger	3	3	3

Hersteller Modell	PC Spezialist AMD Duron 700 MHz	Proton OpTp 700 D	Syncron Syncron 7719	Waibel Wannseesprinter I Turbo
Telefon	(04131) 20 76 10	(0800) 151 44 44	(0800) 111 [illegible]	(0800) 118 29 97
Internet	www.pcspezialist.de	www.proton.net	www.syncron.de	www.waibel.de
Ausstattung				
Prozessor	AMD Duron 700	AMD Duron 700	AMD Duron 700	AMD Duron 700
Mainboard	Gigabyte GA-7ZX	MSI K7T Pro	Intel KT7 RAID	Legend QDI KinetiZ 7T
AGP-Steckplatz	ja	ja	ja	ja
PCI-/ISA-Slots	5 PCI (5 frei)/0 ISA	6 PCI (6 frei)/0 ISA	6 PCI (6 frei)/0 ISA	5 PCI (5 frei)/1 ISA
Netzteil	250 Watt	300 Watt	300 Watt	250 Watt
Arbeitsspeicher	128 MB	128 MB	128 MB	128 MB
Grafikkarte (Chip)	Pixelview (GeForce2 MX)	Typhoon (GeForce2 MX)	3D Prophet II MX (GeForce2 MX)	Waibel 3D Power (GeForce2 MX)
Soundkarte	onboard	onboard	onboard	onboard
Festplatte	IBM 20,5 GB	Seagate 20,4 GB	Maxtor 20,4 GB	Western Digital 30,7 GB
CD-ROM	LG 48-fach	LG 48-fach	No Name 48-fach	LG 52-fach
Betriebssystem	Windows 98 SE	Windows ME	Windows 98 SE	Windows 98 SE
Software	Norton AntiVirus 2000 SE, Norton Utilities 2000 SE	Norton AntiVirus 2000, Corel Draw 8.0, PowerRoute 2	Lotus SmartSuite Millennium, PowerDVD	
Extras	Arowana Wheel-Maus	Logitech Pilot-Maus	Aktivboxen	Logitech-Maus und -Tastatur, Aktivboxen
Handbuch	zum Mainboard (englisch)	zum Mainboard, allgemein zum PC	zum Mainboard (englisch)	zum Mainboard, allgemein zum PC
Garantiezeit	12 Monate	3 Jahre	12 Monate	3 Jahre
Testwerte				
Unreal Tournament	26,0 Bilder/s	26,4 Bilder/s	28,5 Bilder/s	33,3 Bilder/s
MDK 2	58,8 Bilder/s	54,8 Bilder/s	56,3 Bilder/s	59,2 Bilder/s
id Game Engine	51,7 Bilder/s	51,3 Bilder/s	40,9 Bilder/s	56,7 Bilder/s
3DMark2000	4252	4375	4193	4582
CD-ROM (Durchschnitt)	29,3 x	29,9	29,6 x	31,5 x
Bewertung	1	1	1	1 Testsieger

Du hast das Kommando.

Rette die Welt.

LEGO Alpha Team

® LEGO und das LEGO Logo sind eingetragene Warenzeichen. © 2000 LEGO Gruppe.
NINTENDO®, GAME BOY™ UND SIND MARKENZEICHEN DER NINTENDO CO., LTD.

Achte ab Oktober auf die große LEGO® Weihnachtspromotion.
Hol dir die tollen Preise und werde zum Klassen-Star!

schnäppchen liste

Im Vergleich zur vorigen Ausgabe der SCREENFUN sind die Preise:
- gleich geblieben
- gefallen
- gestiegen
- Neues Produkt in der Tabelle

Hier findet Ihr gute und günstige Hardware

(Stand Mitte Oktober)

PC-KOMPLETTSYSTEME

Test ab Seite 116

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	1199 Mark	PC ohne Monitor, Intel PIII 550, 64 MB RAM, 15-GB-HDD, 8 MB Grafikkarte, 40x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Snogard
Mittelklasse	1399 Mark	PC ohne Monitor, AMD Duron 700, 64 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-MB-ELSA-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech
Spitzenklasse	1998 Mark	PC ohne Monitor, Athlon 1000, 128 MB RAM, 20-GB-HDD, 32-MB-ELSA-Grafikkarte, 52x-CD-ROM, 16-Bit-Sound	Comtech

MOTHERBOARDS

	Preis	Beispiel	Anbieter
Standardklasse (Sockel A / AMD)	309 Mark	MSI K7T Pro	Avitos
Standardklasse (Sockel 370 / Celeron)	329 Mark	Abit SE6	Checkpoint
Spitzenklasse (Sockel A / AMD)	398 Mark	Asus A7V	Avitos

PROZESSOREN

	Preis	Anbieter
AMD Duron 600 MHz	149 Mark	Snogard
Intel Celeron 600 MHz	259 Mark	H&U
AMD Duron 700 MHz	195 Mark	Snogard
AMD Athlon Thunderbird 800 MHz	439 Mark	H&U

SONY PLAYSTATION

	Preis	Anbieter
Playstation-Konsole plus Dual Shock	229 Mark	SMM Software
Playstation-2-Konsole	869 Mark	SMM Software
Thrustmaster Freestyler Board	140 Mark	Game it!
Saitek RX 150 Racing Wheel mit Pedalen	93 Mark	Okay Soft

NINTENDO 64

	Preis	Anbieter
Nintendo-64-Konsole	199 Mark	SMM Software
Nintendo-64-Pikachu-Konsole	250 Mark	Saturn
Memory Card 1 MB	25 Mark	Okay Soft
Transfer Pak	26 Mark	Okay Soft

SEGA DREAMCAST

	Preis	Anbieter
Dreamcast-Online-Pack	369 Mark	Gameplay
Sega Control Pad	60 Mark	Gameplay
Sega Keyboard	46 Mark	Saturn
Sega Race Controller	129 Mark	Gameplay

SOUNDKARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	48 Mark	Creative Labs 128, 16 Bit, Stereo	Fort Knox Computer
Mittelklasse	119 Mark	Creative Labs Soundblaster Live! Player 1024	K&M Elektronik
Spitzenklasse	239 Mark	VideoLogic SonicFury (Retail)	Alternate

GRAFIK-KARTEN

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger (3D-Beschleuniger)	199 Mark	3dfx Voodoo 3 3000 16 MB AGP	Alternate
Spielerkarte (3D-Beschleuniger)	349 Mark	ELSA Gladiac MX, 32 MB AGP	Snogard
Spitzenklasse (3D-Beschleuniger mit TV-Out)	399 Mark	Asus V7100/T 32 MB AGP	Fort Knox Computer

CD-ROM-LAUFWERKE

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	89 Mark	NEC CDR-3001 40-fach	CP GmbH
Mittelklasse	90 Mark	AOpen CD948E 48-fach	K&M Elektronik
Spitzenklasse	92 Mark	AOpen CD952E 52-fach	K&M Elektronik

MONITORE

Test in Heft 6/00

	Preis	Beispiel	Anbieter
15 Zoll (70 kHz, TCO 99)	339 Mark	Belinea 102020	Alternate
17 Zoll (70 kHz, TCO 99)	520 Mark	Samsung 750s	Mix Computer
19 Zoll (95 kHz, TCO 99)	679 Mark	Iiyama S900MT1	Alternate

TINTENSTRAHL-DRUCKER

	Preis	Beispiel	Anbieter
Einsteiger	119 Mark	Lexmark Colorjet Z12	Alternate
Mittelklasse	229 Mark	Epson Stylus Color 670	Alternate
Spitzenkl.(DIN A3, 1440 dpi)	695 Mark	HP Deskjet 1120C	Mix Computer

Anbieter-Nachweis

Alternate · Philipp-Reis-Straße 9 · 35440 Linden · Tel.: (06403) 90 50 10 · Fax: (06403) 90 50 20
Avitos AG · Kiesweg 18 · 35396 Gießen · Tel.: (0641) 565 55 55 · Fax: (0641) 565 55 20
Checkpoint · Ringstraße 43 · 38855 Wernigerode · Tel.: (03943) 90 62 08 · Fax: (03943) 90 62 09
Comtech · Fronackerstraße 22 · 71332 Waiblingen · Tel.: (01805) 22 51 20 · Fax: (07151) 98 02 11
CP GmbH · Kirschberg 25-27 · 64347 Griesheim · Tel.: (01805) 60 06 06 · Fax: (06155) 60 06 16
Fort Knox Computer · Rotter Bruch 26a · 52068 Aachen · Tel.: (0800) 367 85 66 · Fax: (0800) 367 83 29
Game it! AG · 87488 Betzigau · Tel.: (01805) 22 53 00 · Fax: (0831) 575 15 55
Gameplay · Bohnesmühlgasse 5 · 97070 Würzburg · Tel.: (0931) 354 52 22 · Fax: (0931) 57 16 02
Hoffmann & Ueberall (H&U) · Affinger-Str. 12-14 · 86167 Augsburg · Tel. (0821) 740 38 70 · Fax: (0821) 740 39 39
K&M Elektronik GmbH · Blumenstr. 21 · 71106 Magstadt · Tel.: (07159) 94 31 11 · Fax: (07159) 94 32 22
Mix Computer · Sonnenstraße 3 · 35390 Gießen · Tel.: (06403) 70 28 70 · Fax: (06403) 70 28 80
Okay Soft · Am Graben 2 · 92557 Weiding · Tel.: (09674) 12 79 · Fax: (09674) 12 94
Pearl Agency GmbH · Pearl-Straße 1 · 79426 Buggingen · Tel.: (0180) 555 82 · Fax: (07631) 36 04 44
Saturn · Wankelstraße 5 · 85053 Ingolstadt · Tel.: (0841) 63 40 · Fax: (0841) 619 95
SMM Software GmbH · Hechtenkaute 5 · 55257 Budenheim · Tel.: (06139) 91 69 16 · Fax: (06139) 91 61 40
Snogard · Europaallee 63 · 50226 Frechen · Tel.: (02234) 966 13 33 · Fax: (02234) 69 19 81

Alle Angaben ohne Gewähr. Wenn Ihr noch günstigere Produkte findet, dann schreibt uns!

Hier kommt die Maus...

Anstelle eines Kugel-Mechanismus besitzt die Pearl-Maus einen optischen Sensor. Ein Mauspad ist somit überflüssig

Aktueller Trend bei Computermäusen ist eine optische Abtastung. Während andere Hersteller sich die neue Technik mit viel Geld bezahlen lassen, gibt es bei Pearl die „Optische 4D-Scroll-Maus" für magere 48,80 Mark mit PS/2-Anschuss. Die USB-Version ist nur zehn Mark teurer.

Die Maus liegt angenehm in der Hand und ermüdet sie nicht. Auch für Linkshänder ist sie prima geeignet. Auf beiden Seiten besitzt die Pearl-Maus jeweils einen zusätzlichen Button, der programmiert werden kann. Das ist besonders für Spieler interessant, die damit wichtige Tastenkommandos auf das Gerät umlegen können.

Fazit: Billigmaus ohne große Schwächen. Auch für Linkshänder geeignet 2

Text: Matthias Metzler

Die Mutter aller Kampfspiele öffnet wieder ihre Pforten. Im größten Fight-Club aller Zeiten treffen sich die Tapfersten der Tapferen zum Kampf. Alte und neue Gesichter werden dir begegnen und im Tag-Team-Modus kannst du ab jetzt mit zwei deiner Lieblings-Charaktere gleichzeitig fighten. Trau dich rein, aber pass gut auf dich auf.

PlayStation 2

namco PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.) www.DE.scee.com

Offizieller Sponsor der UEFA Champions League and "PlayStation" are registered trademarks and is a trademark of Sony Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation ™ & © 1996, 1999, 1998 1999 NAMCO LTD all rights reserved. Namco is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd

IDEEN-WETTBEWERB
Was befestigst du alles so mit den tesa Freestyle-Strips? Sende uns deine kreativen Ideen und gewinne einen von 100 Warengutscheinen von Media-Markt und Saturn im Wert von 50.– DM.
Schreibe deine Idee und dein Alter einfach auf eine Postkarte und sende sie bis zum 31.12.2000 an:
tesa Freestyle-Strips Wettbewerb
Postfach 61 02 70 22472 Hamburg
Beiersdorf
TOPTEN
2
4
5
NEW!
tesa Strips
FREEstyle
New entry: "FREEstyle".
Die neuen Freestyle-Strips sind die absolute Nummer Eins, wenn's darum geht, Lieblingssachen an die Wand zu kleben. Ob CDs, Poster oder Videogames: Freestyle-Strips halten sicher und lassen sich ruck, zuck wieder ablösen. Aber vor allem sehen sie unglaublich gut aus. So einfach geht das.
tesa Strips
www.Power-Strips.com

ADSL

Mit Vollgas ins Web

Schlechte Internet-Verbindungen und schleppende Übertragungsraten sind bald Vergangenheit. Mit ADSL klappt der Download traumhaft schnell.

Surfen wie im Rausch – in Sachen Speed hängt ADSL sogar ISDN ab

So mancher genervte Modembesitzer träumte bisher von einem flotten ISDN-Anschluss. Doch seit neuestem gibt es ein Verfahren, das selbst das schnelle ISDN ziemlich alt aussehen lässt.

Wie schnell ist ADSL?

Die neue Technik heißt Digital Subscriber Line (DSL), was so viel heißt wie „digitale Teilnehmerverbindung". Von dieser digitalen Technik wurden mehrere Varianten für die unterschiedlichen Bedürfnisse der Benutzer ersonnen. Für den Heimbereich, aber auch für kleine Firmen, wurde ADSL geschaffen. Die Deutsche Telekom bietet jetzt eine ADSL-Lösung an, die passend auf den Namen T-DSL getauft wurde. Dank T-DSL sausen die Daten mit zwölffacher ISDN-Geschwindigkeit auf den heimischen PC. Das ist 23-mal schneller als mit einem 33.6-Modem! In die andere Richtung funktioniert es dagegen „nur" in doppelter ISDN-Geschwindigkeit. Das reicht aber locker aus, schließlich gibt der PC-User meist nur einige Steueranweisungen oder verschickt seine E-Mails – die meisten Daten wandern in Richtung des Benutzers.

Die unterschiedliche Geschwindigkeit beim Up- und Download wird als asymmetrisch bezeichnet. Das erklärt das „A" von ADSL. Der neue Anschluss ist ideal zum Download von Spieledemos, umfangreichen Musikdateien oder Videos. Auch Telephonie, TV oder Videokonferenzen übers Internet werden sich so sicher noch stärker verbreiten.

Wie funktioniert es?

Für den normalen Telefonverkehr wird nur ein bestimmter Frequenzbereich benötigt. So ist es etwa unnötig, Töne zu übertragen, die so hoch sind, dass sie kein Mensch hören kann. Die Daten, die man per ADSL überträgt, liegen in einem unhörbaren und bisher ungenutzten Bereich der Leitungsfrequenz. Herkömmliche Telephonie (per ISDN oder analog) und ADSL teilen sich also gemeinsam die Leitung.

Um die Daten auseinander halten zu können, müssen sie beim Empfänger wieder von einem so genannten Splitter (englisch „to split" = aufteilen) getrennt werden. Den Splitter steckt der Benutzer direkt an die Telefondose (TAE) an. Dann werden an den Splitter einfach das normale Telefon oder die vorhandene ISDN-Anlage angeschlossen. Die vorhandenen Geräte bemerken von der Änderung nichts, für sie bleibt scheinbar alles beim Alten.

Wer bei der Telekom T-DSL bestellt, bekommt zum Splitter noch ein T-DSL-Modem geliefert. Man stöpselt es ebenfalls an den Splitter an. Über dieses Modem rauschen dann die Bits in Höchstgeschwindigkeit zum PC. Dort muss zum Empfang nur eine einfache Netzwerkkarte installiert sein, die mit dem Modem in Verbindung steht.

Da ADSL einen anderen Frequenzbereich benutzt als das Telefon, bleibt die Leitung zum Telefonieren weiter frei. Surfen und gleichzeitig ein Gespräch führen, ist somit kein Privileg von ISDN-Besitzern mehr. Die haben dafür jetzt sogar zwei Leitungen frei.

ADSL (Asymmetric Subscriber Line): Asymmetrische digitale Teilnehmerverbindung, über die Daten sehr viel schneller übertragen werden als über aktuelle Analog-Modems oder ISDN

Wie viel kostet T-DSL?

T-DSL gibt es nur im Paket. Für einen T-Net-Anschluss mit T-DSL zahlt man etwa 55 Mark im Monat (alle Preise: Stand Mitte November). Für T-ISDN plus T-DSL sind etwa 60 Mark fällig. Außerdem muss eine einmalige Anschlussgebühr von knapp 101 Mark an die Telekom gelöhnt werden.

Ideal ist eine zusätzliche Flatrate, bei der man für einen Festbetrag beliebig viel surfen kann. T-Online bietet für T-DSL-Kunden eine Flatrate für 49 Mark an. Bei der Firma 1&1 Internet AG gibt's die Flatrate sogar für magere 29 Mark. Insgesamt muss man also mit mindestens 84 Mark pro Monat rechnen. O

Text: Matthias Metzler · Illustration: Horst Kolodziejczyk

Neue Kontrollmöglichkeiten

Drei ungewöhnliche Eingabegeräte für PC versprechen einfacheres Spielen.

Der SideWinder GameVoice besteht aus einem Headset (l.) und einem Control Pad

Wenn der PC aufs Wort hört

Multiplayer-Chat und Sprachsteuerung – mit dem SideWinder GameVoice funktionert beides.

Umständliche Texteingabe oder fertige Textelemente machten die Kommunikation zwischen Multiplayer-Spielern bisher sehr mühsam. Der GameVoice soll das jetzt ändern. Bis zu vier Spielern oder Gruppen wird auf dem neuen Sprachcontroller jeweils ein eigener Kanal zugewiesen.

Durch Druck auf die entsprechende Nummerntaste spricht man sich über das mitgelieferte Kopfhörerset ab, ohne dass andere Spieler mithören können. Damit die zusätzliche Sprachübertragung nicht auf Kosten der Spielgeschwindigkeit geht, lässt sich eine Sprachkompression aktivieren.

Außerdem kann ein Befehlsmodus gewählt werden: Das Gerät erkennt das gesprochene Wort und löst im Spiel eine vorher bestimmte Aktion aus. **Fazit:** Der Chatmodus ist klasse, aber das genaue Sprechen der Befehle auf Dauer zu anstrengend, man tippt lieber.

SideWinder GameVoice
Sprachcontroller für PC

ca. 100 DM	Hersteller: Microsoft

www.microsoft.com/germany

Der GameVoice ist erste Wahl für Multiplayer, der Befehlsmodus dagegen zu umständlich

2

Mit links zum Strategie-Profi

Der Strategic Commander (SC) führt Tastenfolgen und Mausklicks auf bloßen Knopfdruck aus.

Der SC ist eine neuartige Kombination aus Maus und Tastatur. Er besteht aus zwei Teilen. Auf einem festen Standteil ist ein bewegliches Oberteil in Mausform montiert. An dessen Oberseite befinden sich sechs Buttons, die man mit beliebigen Tastenkombinationen belegen kann. Dank der drei seitlichen Shift-Knöpfe sind auch Mehrfachbelegungen möglich. Der eigentliche Knüller daran ist, dass man die Tasten auch mitten im Spiel neu programmieren kann.

Durch Bewegen des Oberteils lässt sich das Spielfeld scrollen und drehen. Damit dies ruckelfrei geschieht, muss die Funktion aber vom Spiel selbst unterstützt werden. Auf der beiliegenden CD und im Internet findet man bereits vorbelegte Konfigurationen. **Fazit:** Beim Spielen sehr nützlich, wegen der vielen Kombinationen aber mit einigem Lernaufwand verbunden.

Strategic Commander
Programmierbarer Spielecontroller für PC

ca. 120 DM	Hersteller: Microsoft

www.microsoft.com/germany

Bei Simulationen und Strategiespielen eine echte Hilfe. Sehr gute Verarbeitung!

2

Der Strategic Commander wird zusammen mit Maus oder Joystick benutzt

Die Tastatur im Griff

Saiteks neues PCDash 2 erweist sich als wahres Tasten-Multitalent – nicht nur für Spiele.

Wer keine Lust verspürt, sich umständliche Tastenkombinationen in Spielen und Anwendungen zu merken, der kann sie nun kurzerhand auf einen der 35 Buttons des PCDash 2 legen.

Noch bequemer geht es mit den Konfigurationsfiles. Einmal von CD oder aus dem Internet geladen, werden die Tasten bei jedem Programmstart automatisch belegt. Vielen Spielen sind sogar bereits fertige Einlegekarten mit passenden grafischen Symbolen für die Buttons beigelegt. Das erleichtert die Suche nach dem richtigen Befehl ungemein.

Dank USB ist der Anschluss sehr einfach. Durch die zusätzlichen Shift-Tasten ist sogar eine Mehrfachbelegung der Buttons möglich.

Fazit: Ideal für PC-Einsteiger. Die Programmierfähigkeit erlaubt aber auch Profis viele Anwendungsmöglichkeiten.

PCDash 2 Command Pad
Programmierbare Spieletastatur für PC

ca. 100 DM	Hersteller: Saitek

www.saitek.de

Ideale Ergänzung zur Tastatur. Dank klarer Symbole gibt man immer das richtige Kommando

2

Programmierbare Buttons mit grafischen Symbolen ersetzen aufwendige Keyboard-Kommandos

Text: Matthias Metzler

Meine Spiele sahen noch nie so cool aus und waren noch nie so schnell !

Ich habe den ATI RADEON™ Grafikprozessor ausprobiert - mit seiner Hardware Geometrie, T&L Beschleunigung und dem extrem schnellen DDR Speicher sind meine 3D Spiele unglaublich wirklichkeitsnah. Der Speed der neuen RADEON™ Grafikkarten ist fantastisch und die realistischen 32bit Echtfarben 3D Grafiken sind echt eindrucksvoll. RADEON™ powert meine Lieblingsspiele wie sonst keine andere Karte. Und mit dem TV-out Feature kann ich die Spiele sogar auf meinem großen Fernseher laufen lassen. Zwischendurch schaue ich mir flimmerfreie DVD Spielfilme an oder nehme Videos auf*. Echt cool.

ATi RADEON GRAPHICS

Ich bin wirklich beeindruckt und kann nur sagen: Gimme RADEON™ !

Gimme Radeon!

Folgende RADEON Karten sind erhältlich:

- RADEON 64MB DDR VIVO (Video In Video Out)
- RADEON 32MB DDR (TV-Out optional)
- RADEON 32MB (TV-Out optional)

* Die Videoaufzeichnung ist nur mit der VIVO Version möglich.

© Copyright 2000. ATI Technologies Inc.
All rights reserved. ATI, RADEON and CHARISMA ENGINE are trademarks and/or registered trademarks of ATI Technologies Inc.

ATi

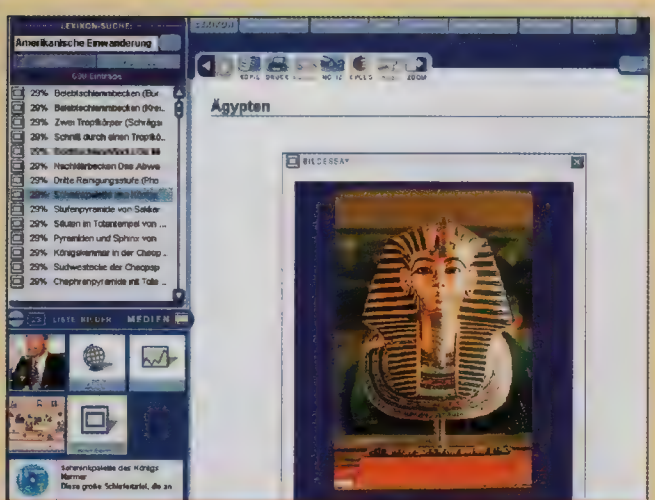
www.ati.com

Mach Dich auf Wissensreise! Mit den neuen Lexika auf CD-ROM wird Infosuche immer mehr zum spannenden Spaß.

Schlaue Scheiben

Brockhaus Multimedial 2001 Premium

Der Name steht für Klasse. In der Aufholjagd zu Microsofts „Encarta" gewinnt der „Brockhaus" gewaltig an Boden.



Expedition ins alte Ägypten: Die goldene Totenmaske des Tutenchamun war einer der wertvollsten Funde, die ausgegraben wurden

Umfassend, ausführlich und übersichtlich: Der „Brockhaus Multimedial" ist ideal, wenn Du ein Thema für eine Hausaufgabe oder für ein Referat recherchieren möchtest. Er trumpft mit detaillierten Artikeln und rund 120 Minuten Originalvideos aus „Tagesschau" und „Tagesthemen" auf. Dazu kommen eine Fülle von Quelltexten und über elf Stunden Audio.

Die Einträge sind so gut verknüpft, dass eine Suche schnell zum Surfvergnügen wird. Auf einen Blick siehst Du sofort, welche Medien es zu einem Artikel gibt. Auf Knopfdruck kannst Du Einträge anzeigen lassen, die zum gewählten Thema passen könnten. Außerdem gibt es kommentierte Weblinks und unterhaltsame Quizfragen. Dabei verlierst Du nie den Überblick, kannst Notizen einfügen, drucken und Teile kopieren.

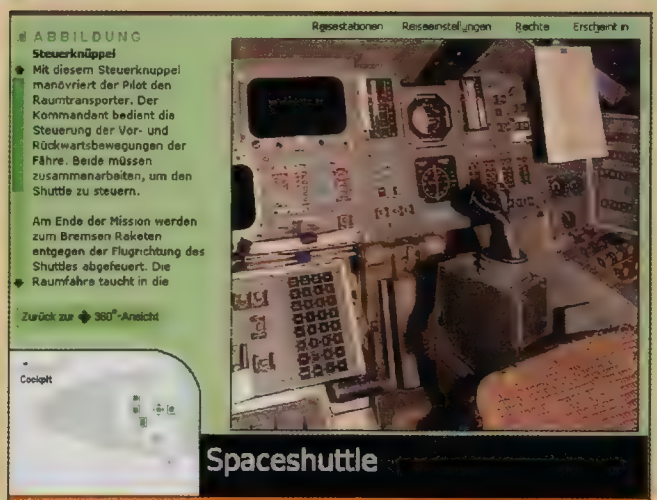
Gesurft wird nicht nur durchs Lexikon, sondern auch hinaus ins Internet. Denn aus dem Programm heraus kannst Du das Web passend zu einem Artikel durchsuchen.

Einzige Kritik: Bei fünf Scheiben nervt der ständige CD-Wechsel. Wer kann, sollte deshalb die DVD-Version kaufen. Preis für fünf CDs oder eine DVD: *zirka 180 Mark*.

Studientrip erster Klasse: Fundierte Texte, Originalvideos und tolle Verknüpfung — 1

Encarta Enzyklopädie Plus 2001

Mehr Videos, mehr Mitmachfaktor, mehr Entertainment: Die „Encarta" verteidigt seit Jahren ihre Spitzenposition.



Mit „Encarta" rein ins Spaceshuttle: In einer 360-Grad-Ansicht siehst Du sogar die Schaltknöpfe und den Steuerknüppel im Cockpit

Eng ist's im Inneren des Spaceshuttles. Ein Mausklick führt mitten ins Cockpit. Schwerelos drehst Du Dich mit 360-Grad-Ansicht durch die Schaltzentrale der Raumfähre. Dank der „Encarta Enzyklopädie" kannst Du virtuell hinreisen, wo sonst nur wenige Auserwählte Zugang haben.

Schon in der letzten Version waren die virtuellen Reisen ein Highlight des Lexikons. Das haben die Macher in diesem Jahr durch zusätzliche Gebäude und Sehenswürdigkeiten noch ausgebaut.

„Lexitainment" heißt die Devise: Nachschlagen muss Spaß machen. Das erreicht der drei CDs schwere Softwareriese außerdem mit unterhaltsamen Diashows zu Themenschwerpunkten. Nicht fehlen dürfen interaktive Spielereien, bei denen Du etwa den Aufbau eines U-Boots kennen lernst.

Dass dabei die seriösen und umfassenden Lexikoneinträge nicht auf der Strecke bleiben, ist Ehrensache. Gemischt mit 220 Videos und rund zwölf Stunden Audio ergibt sich ein dichtes Wissensnetz. Mit von der Partie sind Quelltexte aus Zeitschriften wie beispielsweise „Der Spiegel" und „Die Zeit". Links führen die Wissensreise direkt ins weltweite Web. Preis für drei CDs oder eine DVD: *zirka 180 Mark*.

Eintauchen und Abheben: Hier ist bei Wissensreisen Unterhaltung garantiert — 1

Da staunt die Sphinx: Das Empire State Building ist 381 Meter hoch – sie selber nur 20

Die Wahrheit ist irgendwo da draußen – oder im Lexikon drin

Das große Bertelsmann Lexikon 2001

Nicht mehr viel zu entdecken gibt's bei der ehemaligen „Discovery": Bertelsmann hat den Anschluss verpasst.

Nachgeschlagen: Als größte Stadt der USA erstreckt sich New York über eine Fläche von 815 km² und hat rund 7,32 Millionen Einwohner

New York, Stadt der Freiheit. Das dachten sich die unzähligen Einwanderer, als sie über den großen Teich kamen und die Freiheitsstatue erblickten. Eine der zahlreichen Diashows im „großen Bertelsmann Lexikon" erzählt über Geschichte, Stadtteile und wichtige Bauwerke der Weltstadt. Zusammen mit rund 250 Videos machen die Diashows den Unterhaltungswert dieses Nachschlagewerks aus.

Aussagekräftige Artikel und Quellentexte begleiten Dich auf Deiner Wissensreise. Die wird in vielen Fällen allerdings zum hilflosen Herumirren. Denn den Machern ist es nicht gelungen, eine übersichtliche Benutzeroberfläche zu gestalten. Im Hauptfenster sind neben dem gewünschten Artikel immer noch andere Einträge zu sehen.

Eine Suche bringt selten das Ergebnis, das man sich erhofft hat. Stattdessen sind jede Menge unbrauchbarer Stichwörter auf dem Screen. Nur wer ausgiebig mit der Steuerung spielt, kann gezielt bestimmte Medien finden.

Eine Suche im Internet ist nicht vorgesehen. Außerdem fehlt eine Funktion für Notizen. Preis für fünf CDs oder eine DVD: *zirka 100 Mark*.

Viel Inhalt, aber wenig Komfort – die Holzklasse unter den Wissensfliegern 3

Das große Data Becker Lexikon 2001

Kleiner Preis und viel fürs Auge: Data Becker schummelt sich neben den großen Konkurrenten ins Mittelfeld.

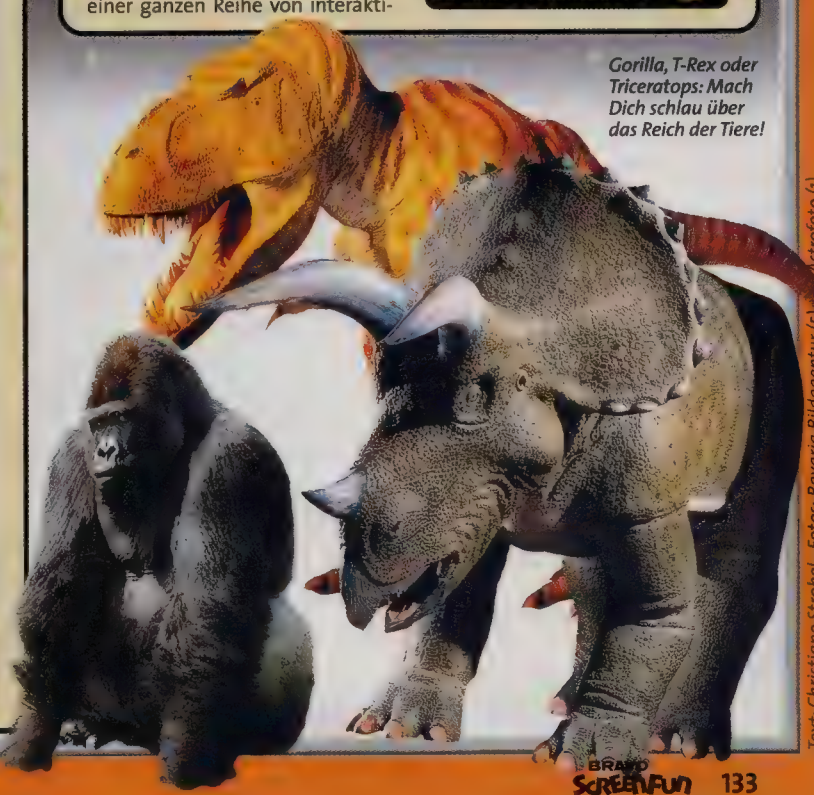
Experimentieren beim Studieren: Facts über die Welt der Tiere erfährst Du anhand von bunt aufgemachten Erlebnisseiten im Lexikon

Wer nicht viel Geld für seinen Wissenstrip ausgeben will, bucht die Reise beim „Data Becker Lexikon". Dafür kannst Du natürlich auch nicht dieselbe Qualität erwarten wie zum mehr als doppelten Preis. Die Artikel sind teilweise aber sehr knapp bemessen. Selbst als ausführlich angepriesene Basisartikel kommen gerade mal an einen durchschnittlichen Eintrag der drei großen Konkurrenten heran. Quelltexte oder Ausschnitte aus Zeitschriften fehlen.

Pluspunkte sammelt der Billiganbieter in Sachen Unterhaltung. Elf Stunden Sound und Video schmücken die vier Scheiben. Mit einer ganzen Reihe von interaktiven Spielen kannst Du außerdem Wissen selbst ausprobieren. Untersuche etwa, wie die Welt durch die Augen verschiedener Tiere aussieht. Anhand von 3D-Modellen und 360-Grad-Ansichten bereist Du bedeutende Plätze. Diashows vermitteln Schwerpunktthemen.

All das sieht zwar schön aus, hat aber wenig Tiefgang. Für den Info-Quickie zwischendurch bringt das Lexikon kurzweiligen Spaß. Für eine ausführliche Recherche ist es nicht geeignet. Preis für vier CDs oder eine DVD: *zirka 70 Mark*.

Gute Unterhaltung, wenig Tiefgang – nur für den Kurzurlaub ins Wissensreich 3



Gorilla, T-Rex oder Triceratops: Mach Dich schlau über das Reich der Tiere!

Text: Christiane Strobel · Fotos: Bavaria Bildagentur (5), Astrofoto (1)

Willst Du eigene Spiele programmieren? Dieser Kurs bringt Dir anhand von JavaScript erste Grundlagen bei. Teil 3 macht die Liste der wichtigsten Bausteine komplett.

Der große Programmier-Kurs Teil 3

Teil 1: Die wichtigsten Programmiersprachen

Teil 2: Programmieren mit JavaScript: Variablen und Co.

Teil 3: Objekte, Schleifen und Funktionen in JavaScript

INFO

Der Einstieg in C++

Hast Du Lust auf mehr? Wenn der Grundlagenkurs Dein Interesse am Programmieren geweckt hat, kannst Du etwa den Einstieg in C++ wagen. Damit werden die meisten Spiele programmiert. Anders als bei JavaScript braucht man für Programmierung in C++ eine Entwicklungsumgebung (siehe SCREENFUN 10/00). Ein solches Software-Development-Kit ist das **„Game Programming Starter Kit"**. Man findet es für rund 100 Mark im Fachhandel. Das Paket umfasst:

- die Entwicklungsumgebung für C++ „Microsoft Visual C++ 6.0"
- das Entwicklungspaket für DirectX „Microsoft DirectX 7.0 SDK"
- die 3D-Engine und den Leveleditor „Genesis 3D SDK"
- die beiden Handbücher „Visual C++" von Dirk Louis und „Game Design" von Marc Saltzman (beide auf deutsch)
- das Geschicklichkeitsspiel „Stony" mit Quelltext zum Experimentieren.

Der Programmierkurs geht in die letzte Runde. Bisher hast Du die wichtigsten Programmiersprachen kennen gelernt und Praxisbeispiele in JavaScript durchgespielt. Dabei wurden schon einige wichtige Elemente einer Programmiersprache vorgestellt:

Mit Kommentaren beschreibt man den Quellcode. Variablen nutzt man als Platzhalter und Speichercontainer für Informationen. Und Operatoren dienen zum Rechnen.

Zu diesen Grundelementen kommen jetzt noch Schleifen, Funktionen, Bedingungen und Objekte dazu. Auch sie übst Du anhand von Beispielen in JavaScript. Tipp den Programmcode wie beim letzten Mal in einen Texteditor ein, speichere die Beispiele als HTML-Dokument und öffne sie zum Testen im Internet Explorer beziehungsweise Netscape Navigator.

Wenn Du das Prinzip von JavaScript verstanden hast, kannst Du das, was hier erklärt wurde, sehr einfach auf andere Programmiersprachen übertragen, etwa auf C++ (wird C plus plus ausgesprochen). Wer in die Spieleprogrammierung mit C++ einsteigen möchte, findet dazu Tipps im Info-Kasten.

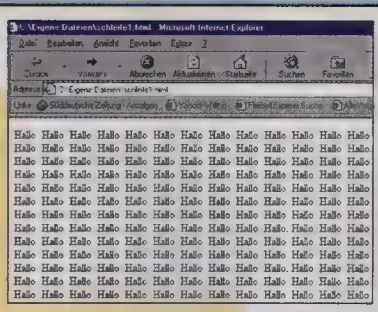
Teile des Kurses verpasst?

Der SCREENFUN-Leserservice sendet Dir gern eine Kopie. Schick einen mit 3 Mark frankierten und an Dich selbst adressierten Rückumschlag an:

BRAVO SCREENFUN
Kennwort „Programmierkurs"
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

Die For-Schleife

Eine Schleife macht's möglich: „Hallo." füllt den Bildschirm



Quelltext

```
<HTML>
<BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
for(i=0; i<1000; i=i+1){
 document.write("Hallo. ");
}
//Diese Schleife schreibt tausend Mal
//den Text Hallo. auf den Bildschirm
</SCRIPT>
</BODY>
</HTML>
```

Häufig kommt in Programmen vor, dass ein Vorgang wiederholt werden soll. Dafür benutzt man Schleifen. Die einfachste Schleife ist eine For-Schleife. Das im folgenden erklärte Beispiel schreibt tausend Mal die Zeichenkette "Hallo. " auf eine Webseite.

- Eine For-Schleife besteht aus mehreren Teilen. In den runden Klammern steht die Schleifendefinition: wie lang die Schleife anhalten soll. Dann folgt in geschweiften Klammern der Schleifenkörper. Die dort enthaltenen Anweisungen (hier: schreibe „Hallo.") werden bei jedem Durchlauf ausgeführt. Alle Anweisungen, die in einem solchen Block mit geschweiften Klammern stehen, rückt man üblicherweise mit einigen Leerzeichen ein, damit der Code besser lesbar wird.

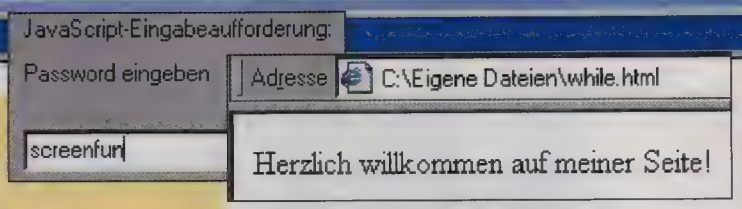
- In der Schleifendefinition stehen – mit Strichpunkten getrennt – der Startwert, die Abbruchbedingung und ein Ausdruck, der nach jedem Durchlauf ausgeführt wird. Für die Bedingung in der Mitte verwendet man einen der Bedingungsoperatoren von JavaScript: < kleiner als, > größer als, == gleich, != nicht gleich, <= kleiner gleich und >= größer gleich.

- Übersetzt bedeutet die Definition: Setz die Variable i zum Start auf 0. Führe die Schleife aus, so lange i kleiner als 1000 ist, ansonsten beende sie. Erhöhe i nach jedem Schleifendurchlauf um 1.

Die While-Schleife

Quelltext

Das Fenster für die Password-Abfrage




```
<HTML> <BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
password=prompt("Passwort eingeben","");
while(password!="screenfun"){
 alert("Falsches Passwort");
 password=prompt("Passwort eingeben","");
}
</SCRIPT>
<p>
Herzlich willkommen auf meiner Seite!
</p> </BODY> </HTML>
```

Neben der For-Schleife gibt es noch andere Schleifenarten. Die wichtigste ist die While-Schleife. Damit wird der Schleifenkörper so lange wiederholt, bis eine bestimmte Bedingung eingetreten ist.

Die While-Schleife setzt man hauptsächlich dann ein, wenn man auf bestimmte Ereignisse wartet, beispielsweise auf eine Tastatureingabe. In diesem Beispiel handelt es sich um eine Passwort-Eingabe.

● Mit prompt("Password eingeben","") öffnest Du ein Eingabefenster. Deine Eingabe wird in der Variablen password gespeichert.

● Die While-Schleife sagt: So lange der Inhalt der Variablen password nicht gleich "screenfun" ist, soll die anschließende Aktion ausgeführt werden. Die Bedingung der Schleife steht in runden Klammern gleich hinter dem while. Die Aktion folgt in geschweiften Klammern.

● Mit alert() erzeugst Du ein Popup-Fenster mit der Meldung "Falsches Passwort". Anschließend kommt mit prompt() sofort wieder das Eingabefenster für das Passwort auf den Bildschirm.

● Ist die Passwort-Eingabe richtig – also in diesem Fall „screenfun" – wird die Schleife abgebrochen. Dafür erscheint die HTML-Seite mit dem Begrüßungstext „Herzlich willkommen auf meiner Seite!".

Bedingungen

Quelltext

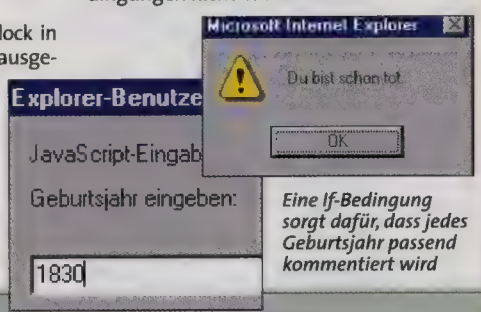
```
<HTML> <BODY> <SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
jahr=prompt("Geburtsjahr eingeben","");
if(jahr < 1863){ //älter als 137
 alert("Du bist schon tot.");
} else if (jahr < 1950){
 alert("Du bist älter als 50 Jahre");
} else if (jahr < 1985){
 alert("Du bist zwischen 15 und 50 Jahre alt.");
} else if (jahr < 1994){
 alert("Du bist zwischen 6 und 15 Jahre alt.");
} else { //jünger als 5 jahre
 alert("Kannst Du schon lesen?");
}
</SCRIPT> </BODY> </HTML>
```

Bedingungen benötigt man in beinahe jedem Programm. Sie dienen dazu, bestimmte Zustände zu prüfen, etwa ob eine Eingabe stimmt oder ein Wert erreicht ist. Je nachdem, ob die Bedingung erfüllt wird oder nicht, kann das Programm entsprechend reagieren. Solche Überprüfungen macht man mit der If-Bedingung. Im folgenden Beispiel fragst Du das Geburtsjahr ab und lässt abhängig von der Eingabe einen passenden Kommentar anzeigen.

● Nach der If-Bedingung folgt ein Block in geschweiften Klammern, der nur ausgeführt wird, wenn die Bedingung zutrifft. Hier soll ein Popup-Fenster mit Kommentar erscheinen. Natürlich benötigt man noch einen weiteren Ausdruck, der nur dann ausgeführt wird, wenn die Abfrage nicht erfolgreich war. Dazu dient die Erweiterung else (englisch für „sonst").

● Statt einer einfachen else-Verzweigung kann man mit else if aber auch weitere Bedingungen abfragen, die nur erreicht werden, wenn die erste Bedingung nicht zutrifft.

Im Prinzip ist damit eine beliebig lange Kette von if() {} else if() {} else if() {} möglich. Sinnvollerweise sollte dann allerdings der letzte Punkt in der Kette keine Abfrage mehr sein, sondern eine normale else-Anweisung. Sie wird ausgeführt, wenn alle anderen Bedingungen nicht zutrafen.

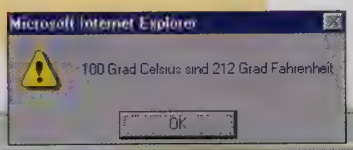


Eine If-Bedingung sorgt dafür, dass jedes Geburtsjahr passend kommentiert wird

Funktionen und Objekte

Quelltext

```
<HTML><BODY>
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">
// Definiere die Funktion zur Umrechnung von
// Celsius in Fahrenheit
function cels_fahr(celsius){
 fahrenheit=(celsius * 1.8) + 32;
 return(fahrenheit);
}
//rufe die Funktion auf
alert("100 Grad Celsius sind " + cels_fahr(100)
+ " Grad Fahrenheit");
</SCRIPT>
</BODY></HTML>
```



Die Beispielfunktion rechnet Celsius in Fahrenheit um

Funktionen machen das Wiederverwenden bereits fertiger Programmteile einfach und bequem. Beim Aufruf von alert() oder prompt() wurden bereits Funktionen benutzt, die Bestandteil von JavaScript sind. Solche Funktionen kann man auch selbst programmieren und sich damit viel Arbeit sparen, da man sie in einem Programm beliebig oft aufrufen kann.

● Als Beispiel schreibst Du eine Funktion, die einen Celsius-Wert in einen Fahrenheit-Wert umrechnet.

● Funktionen bestehen aus einem Funktionsnamen, den Funktionsparametern und einem Rückgabewert.

➤ Die Funktion cels_fahr nimmt als Parameter einen Celsius-Wert. Der Parameter steht in Klammern direkt hinter dem Funktionsnamen.

➤ Als Rückgabewert wird der Fahrenheit-Wert zurückgeliefert. Dazu verwendet man den Befehl return.

➤ Damit ist die Funktion aber erst definiert. Um einen Wert zu berechnen, muss man sie mit einem Parameter aufrufen: cels_fahr(100)

● Du solltest Funktionen verwenden, um ein größeres Programm logisch zu strukturieren. Dabei teilt man größere Probleme in Kleinteile auf und schreibt für die Einzelteile Funktionen, die wiederum auf selbstgeschriebene Funktionen zurückgreifen können.

● Die nächsthöhere Abstraktionsebene ist das objektorientierte Programmieren. Dort definiert man Objekte für bestimmte Aufgaben (etwa eine Kollisionsabfrage) und ordnet ihnen bestimmte Funktionen und Variablen zu. Programmiersprachen wie C++ oder Java sind komplett objektorientiert, und verwenden eine Klassenbibliothek mit Objekten, die aufeinander aufbauen.

Wer Lust hat, tiefer ins Programmieren einzusteigen, findet in Teil 1 des SCREENFUN-Kurses Tipps für Handbücher und Websites.

Text: Marco Zierl · Illustration: Horst Kolodziejczyk

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Kein Geld für ein neues Handy? Dann verschönere Dein altes! Wir verlosen 33 Oberschalen von Handyfanatic, AZL und TCA für Nokia 3210/5110, Alcatel OTE, Philips Savvy und Trium Astral. Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Handy-Hits im

Im Praxistest: 8 brandheiße Geräte

Papa gibt sein Handy nicht her, und Deine große Schwester zickt, wenn Du ihres ausleihen willst? Ein eigenes Prepaid-Handy gibt's schon ab 100 Mark!

Ohne Grundgebühr und ohne Vertrag: eine Prepaid-Karte

Ein eigenes Handy bekommt man auch ohne Laufzeitvertrag und Grundgebühr. Die Lösung heißt Prepaid-Pack (englisch für: vorausbezahltes Paket). Ein solches Pack enthält ein aktuelles Handymodell und eine Guthabenkarte mit einem bestimmten Gesprächsguthaben. Das kannst Du abtelefonieren. Ist die Karte leer, lädt man sie einfach wieder auf. Der Vorteil: Du hast immer die Kontrolle über alle anfallenden Kosten. Eine Grundgebühr wird nicht verlangt. Dafür sind die Gebühren für Gesprächseinheiten aber höher als bei Festverträgen mit Grundgebühr. Eine Übersicht über die derzeitigen Gebühren findest Du in der Tabelle auf Seite 140.

Bei SMS ist in dieser Hinsicht Vorsicht geboten. Die Kosten für Kurznachrichten werden oft zeitverzögert vom Kartenguthaben abgezogen. SMS-Junkies sollten deshalb den Überblick über ihr Message-Aufkommen nicht verlieren.

Alle Netzbetreiber bieten Prepaid-Pakete an: Bei D1 heißt es „XtraPac", bei D2 „CallYa", bei E-Plus „Free&Easy" und bei Viag Interkom „Loop".

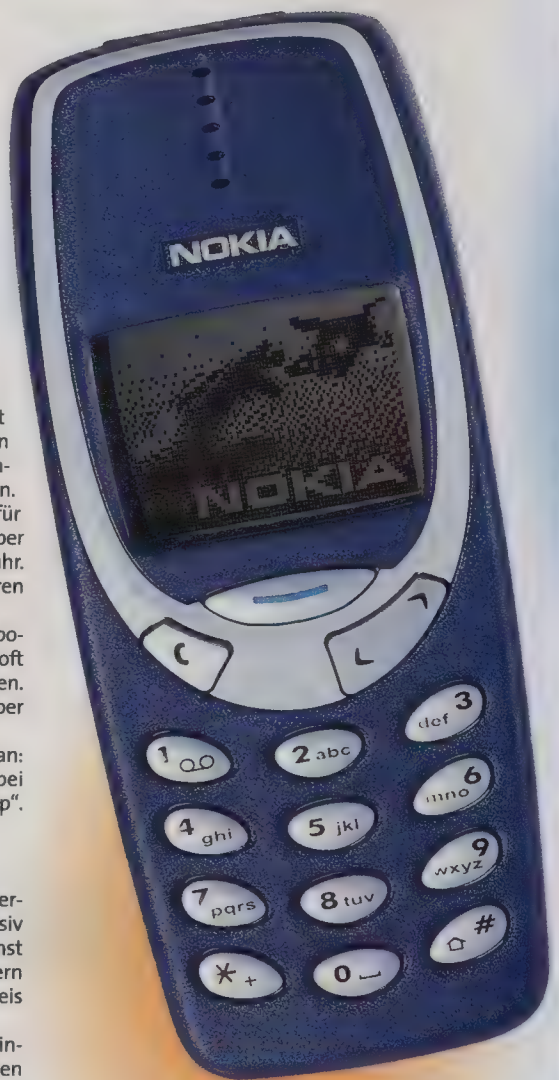
Der Traumpaar-Effekt

Prepaid-Handys sind so beliebt, dass die Hersteller inzwischen sogar neue Geräte exklusiv nur für diesen Markt produzieren. Du bekommst also keine alten Knochen für Dein Geld, sondern richtig gute Modelle – und das zu einem Preis zwischen 100 und 250 Mark.

Damit jemand solche Geräte nicht billig einkauft und dann wieder weiterverkauft, haben die Macher ein so genanntes SIM-Lock eingebaut. Das bedeutet, dass ein Handy nur mit der zugehörigen Prepaid-Karte des jeweiligen Netzbetreibers funktioniert. Handy und Karte bilden quasi ein Traumpaar, das nicht getrennt werden darf. D2 nennt das SIM-Lock deshalb den „Traumpaar-Effekt". Das SIM-Lock löst sich von alleine nach 2 Jahren. Um das Gerät vorher zu entsperren, ist ein spezieller Code nötig. Für den zahlst Du beim Netzbetreiber zirka 200 Mark.

Auslandseinsatz

Von zu Hause ins Ausland telefonieren kannst Du mit jeder Prepaid-Karte. Anders sieht das mit Gesprächen im Ausland aus. Das funktioniert zur Zeit nur bei D1 mit der „XtraCard" und bei D2 „CallYa". E-Plus „Free&Easy" und Viag „Loop" ermöglichen das Telefonieren mit der Prepaid-Karte im Ausland leider noch nicht.



Der SMS-Champion

Nokia 3310

Edles Outfit und klasse Funktionsumfang – das neue Nokia zählt zu den Tophandys der Herbstgeneration. Einfache Menüführung, knallharter Tastendruckpunkt und ein gestochen scharfes Display sind hier selbstverständlich. Einzigartig: Es verfügt über eine Chatfunktion. SMSe werden wie in einem Internetchat dargestellt. Zudem kann man vier Messages zu einer großen verketten. Als Goodies gibt's vier Spiele und 35 Klingeltöne plus Platz für fünf eigene Sounds.

Preis: noch offen, angekündigt im „XtraPac"
Internet: *www.nokia.de*

Liegt toll in der Hand, kann SMSe verketten und als Chat darstellen. Ideal für Message-Fans! 1

So haben wir getestet

- **Ausstattung:** Welche Extras bietet das Gerät neben der normalen Anruf-Funktion? Verfügt es über Spiele, eine Texteingabehilfe für SMS, Bildnachrichten, Platz für eigene Klingeltöne oder gar einen WAP-Browser (für Internet auf dem Handy)?
- **Leistung:** Hier zählt, was der Akku an Standby und Gesprächszeiten bringt. Je länger die Zeiten, desto besser die Leistung und desto seltener musst Du nachladen. Außerdem haben wir die Qualität des Empfangs und des Displays miteinbezogen.
- **Look & Feel:** Wie liegt das Gerät in der Hand? Möglichst klein und leicht soll es sein. Pluspunkte gibt's für austauschbare Oberschalen und verschiedenfarbige Cover. Außerdem wichtig: der Druckpunkt der Tasten.
- **Menüführung:** Findet man sich im Menü des Handys auch ohne Handbuch zurecht? Überflüssiges Tastendrücken nervt. Standardfunktionen sollten im Idealfall mit einem Knopfdruck erreichbar sein.
- **Preis:** Zu guter Letzt haben wir auch den Preis miteinbezogen: Wie viel Handy gibt's fürs Geld?

Text: Christiane Strobel · Foto: Roman Job (1)

Prepaid-Pack

Das starke Leichtgewicht

Alcatel One Touch 302 w@p

Zugegeben, das eckige Design ist Geschmackssache. Doch mit einer Akkuleistung von bis zu 4,5 Stunden Gesprächszeit und einem Gewicht von gerade mal 112 Gramm ist der 105 Millimeter große Winzling ein Meister seiner Klasse. Mit im großen Funktionsumfang sind ein WAP-Browser, drei Spiele, 15 Klingeltöne und Platz für zwei Eigenkompositionen. Alle wichtigen Funktionen sind mit einem Knopfdruck erreichbar und auf ein großes, scharfes Display gezaubert.

Preis: ca. 180 Mark („XtraPac")
Internet: *www.alcatel.de*

Klein, leicht und mit großem Funktionsumfang. Das beste WAP-Handy auf dem Prepaid-Markt — 1

Das kleine WAP-Ei

Trium Mars

Der Nachfolger des beliebten Trium Astral ist mit seinen 115 Millimetern nicht nur kleiner, sondern auch runder geworden. Das 115 Gramm leichte Ei kannst Du mit vielen verschiedenen Frontblenden persönlich gestalten. Es verfügt über WAP-Funktionalität und bietet zur Unterhaltung zwei Spiele. Zudem hast Du die Wahl zwischen 20 Klingelsounds. Platz für eigene Töne gibt es leider nicht. Nicht ganz ideal ist die Tastatur mit etwas unpräzisem Tastendruckpunkt.

Preis: ca. 130 Mark („Loop", „CallYa")
Internet: *www.trium-gsm.com*

Preiswerter als das Alcatel-Gerät, aber nicht so gut ausgestattet. Gutes Einsteiger-WAP-Modell — 1

Der Knochen mit Radio

Motorola V2288

Zwei Pluspunkte hat das mit seinen 133 Millimetern etwas groß ausgefallene Motorola: einen WAP-Browser und ein eingebautes Radio, das Du über ein mitgeliefertes Stereo-Headset hören kannst. Ansonsten ist die Ausstattung ziemlich mager ausgefallen. SMS-Fans vermissen die Texteingabehilfe T9 und ärgern sich über die schwammige Tastatur. Als Klingeltöne stehen nur elf langweilige Sounds zur Wahl. Auch auf Spiele haben die Macher verzichtet.

Preis: ca. 150 Mark („Free&Easy")
Internet: *www.motorola.de*

Als Goodie gibt's WAP und ein Radio. Sonst hat der große Knochen für sein Geld wenig zu bieten — 3

Handy-Hits im Prepaid-Pack

Das verspielte Chamäleon

Nokia 3210

Der ältere Bruder des neuen 3310 ist erst seit kurzem im Prepaid-Angebot. Seine Stärke liegt im Funfaktor: drei Spiele, 40 Klingelsounds (darunter Platz für zwei eigene), Klingelton-Editor und Picture Messages. Auf dieses Handy kannst Du Dir auch Sounds und Logos per SMS schicken lassen. Für kein anderes Gerät gibt es so viele verschiedene Oberschalen.

Preis: ca. 200 Mark („Free&Easy")
ca. 250 Mark („Xtra Pac", „CallYa")
Internet: *www.nokia.de*

Dank vieler Sounds, Logos und wechselbarer Oberschale ein echter Hit für Individualisten — 1

Der WAP-Oldie

Motorola T2288

Vor einem Jahr war das T2288 das erste WAP-Handy, das es auch zu kaufen gab (Nokia hatte Lieferschwierigkeiten mit seinem 7110). Jetzt gibt es den Oldie auch auf dem Prepaid-Markt. Außer seiner WAP-Funktionalität ist er allerdings eher spartanisch ausgestattet. Beim SMS-Tippen musst Du auf eine Texteingabehilfe verzichten. Als Klingeltöne gibt es elf langweilige Sounds. Spiele oder sonstige Extras fehlen. Der Tastendruck ist schlecht. Ein Plus ist das siebenzeilige Display.

Preis: ca. 100 („Loop"), 130 Mark („CallYa")
Internet: *www.motorola.de*

Das WAP-Gerät der ersten Stunde bietet außer Internet-Zugang keinen Zusatzspaß — 3

Der preiswerte Purist

Motorola T180

Telefonieren, sonst nichts – das bietet das neue Einsteigergerät von Motorola. Preislich liegt es dafür unter den günstigsten neuen Geräten im Prepaid-Pack. Doch wegen seiner geringen Ausstattung werden nur Telefonpuristen mit dem 125 Millimeter großen Gerät zufrieden sein. Kein T9, nur elf Klingeltöne, keine Extras. Die Menüführung ist außerdem umständlich, und der Tastendruck lässt zu wünschen übrig.

Preis: ca. 100 Mark („XtraPac")
Internet: *www.motorola.de*

Keine Extras, kein Fun: Wer nur telefonieren will, ist hier richtig. Ansonsten: hoher Gähnfaktor — 4

Das Handy mit Herz

Philips Savvy Vogue

Savvy-Vogue-Besitzer SMSen mit Gefühl: Zwischen den Geräten dieses Modells kann man 50 verschiedene Emotion Icons hin- und herschicken. Für vollen SMS-Komfort fehlt leider die Texteingabehilfe T9. Als weitere Gimmicks bietet der Prepaid-Klassiker ein Biorhythmus-Programm, einen Währungsrechner, eine Stoppuhr und drei Spiele. Negativ fallen allerdings das mit drei Zeilen sehr klein geratene Display und der wenig präzise Tastendruck ins Gewicht.

Preis: ca. 130 Mark („CallYa", „Free&Easy")
Internet: *www.philips.de*

Kleines Display, aber sonst ein Multitalent: Das Savvy Vogue ist ein guter Griff für Verspielte — 2

halt die fresse.
schreib lieber sms. anonym mit nickname.
speicher alles im uboot und bau dir eine neue identität
mit der nickpage. U better be inside
www.uboot.com
uboot

Handy-Hits im Prepaid-Pack

Alle acht getesteten Prepaid-Handys im Überblick

Hersteller Modell	Alcatel One Touch 302 w@p	Motorola T180	Motorola T2288	Motorola V2288
Maße HxBxT (in mm)	105 x 45 x 23	125 x 43 x 23	125 x 45 x 23	133 x 46 x 24
Gewicht (in Gramm)	112	140	140	150
Farbe	5 knallige Farben	schwarz, 3 Blautöne	petrol, violett, grau	schwarz, orange, weißgrau
Standby/Sprechzeit	165 h (= Stunden) / 4,5 h	135 h/3,5 h	135 h/3,5 h	135 h/3,5 h
Display	5-zeilig	4-zeilig	7-zeilig	[illegible]
T9	ja	nein	nein	nein
Spiele	1	keine	keine	keine
Klingeltöne	15, Platz für 2 selbst komponierte	11, kein Platz für eigene Töne	11, kein Platz für eigene Töne	11, kein Platz für eigene Töne
WAP	ja	nein	ja	ja
Extras	Rechner, Klingelton-Editor, Alarm für Terminerinnerungen	keine	keine	Radio, Stereo-Kopfhörerset mit dabei, sonst keine Extras
Gesamteindruck	Superleicht, tolle Akkuleistung, eigenwilliges Design, das beste WAP-Gerät im Prepaid-Markt	Nur zum Telefonieren geeignet, kein Spaßfaktor, schlechter Tastendruckpunkt	Bietet außer dem WAP-Browser keine gute Ausstattung, schlechter Tastendruck	Ziemlich groß und klobig. Die Radiofunktion ist super, sonst aber zu wenig fürs Geld
Preis im Prepaid-Pack	ca. 180 Mark („XtraPac")	ca. 100 Mark („XtraPac")	ca. 100 („Loop"), 130 Mark („CallYa")	ca. 150 Mark („Free&Easy")
Note	1	4	3	3

Hersteller Modell	Nokia 3210	Nokia 3310	Philips Savvy Vogue	Trium Mars
Maße HxBxT (in mm)	124 x 51 x 23	113 x 48 x 22	127 x 49 x 26	[illegible]
Gewicht (in Gramm)	151	133	144	115
Farbe	Viele Farben, austauschbare Cover	Viele Farben, Click-on-Cover	Zweifarbig in vier Variationen	Viele verschiedene Click-on-Cover
Standby/Sprechzeit	260 h/4,5 h	260 h/4,5 h	200 h/4 h	180 h/3 h
Display	5-zeilig	5-zeilig	3-zeilig	[illegible]
T9	ja	ja	nein	ja
Spiele	3	4	3	[illegible]
Klingeltöne	38, 2 Speicherplätze für eigene	35, 5 eigene, Klingeltoneditor	20, keine eigenen Töne	20, keine eigenen Töne
WAP	nein	nein	nein	ja
Extras	Klingeltöne komponieren und downloaden, Picture Messages	SMS-Chatfunktion, 4 SMSe verknüpfen, Rüttelalarm für Spiele	Emotion Icons für SMS, Biorhythmuskalender, Taschenrechner	Währungsumrechner, Wecker
Gesamteindruck	Schickes Design, einfache Menüführung, hoher Fun-Faktor durch Cover und Sounds	Tolle SMS-Funktionen, super Outfit, 5 Speicherplätze für eigene Klingeltöne	Display zu klein, viele Extras, schlechter Tastendruckpunkt, nett für SMS mit Icons	Übersichtliche Menüführung, klein und handlich, gute Ausstattung, schwammiger Tastendruck
Preis im Prepaid-Pack	ca. 250 („Xtra", „CallYa"), 200 Mark („Free&E")	noch offen (angekündigt bei „Xtra")	ca. 130 Mark („Free&Easy", „CallYa")	ca. 130 Mark („Loop", „CallYa")
Note	1	1	2	1

Gebühren der Prepaid-Karten im Überblick

Anbieter Name der Prepaid-Karte	T-D1 XtraCard	D2 CallYa	E-Plus Free&Easy	Viag Interkom Loop
Startguthaben	25 Mark	25 Mark	[illegible]	[illegible]
MP ins Festnetz HZ/NZ/WE	1,69 Mark/0,69 Mark/0,15 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,15 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,15 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,15 Mark
MP netzintern HZ/NZ/WE	0,69 Mark/0,39 Mark/0,39 Mark	[illegible]	[illegible]	[illegible]
MP in andere Netze HZ/NZ/WE	1,69 Mark/0,69 Mark/0,69 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,69 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,69 Mark	1,69 Mark/0,69 Mark/0,69 Mark
MP Wunschnummer (eine Nummer freier Wahl)	0,39 Mark, Wochenende 0,15 Mark	0,39 Mark, Wochenende 0,15 Mark	keine Wunschnummer	[illegible]
MP für WAP	0,39 Mark	0,39 Mark	0,39 Mark	0,39 Mark
Preis pro SMS	0,39 Mark	0,39 Mark	[illegible]	[illegible]
Abfrage Mobilbox HZ/NZ/WE	0,59 Mark/0,39 Mark/0,39 Mark	0,59 Mark/0,39 Mark/0,39 Mark	0,39 Mark/0,39 Mark/0,39 Mark	0,69 Mark/0,39 Mark/0,39 Mark
Abrechnungstakt	10 Sekunden	10 Sekunden	10 Sekunden	[illegible]

MP = Minutenpreis, HZ=Hauptzeit, NZ=Nebenzeit, WE=Wochenende · *Happy Hour täglich 18-20 Uhr · Stand: Ende Oktober 2000

Ich hab 5.000 Klingeltöne. Wollen wir tauschen?

Ding Dong, die neuesten Klingeltöne gibt's bei Xonio.com, dem Portal für mobile Kommunikation. Genauso wie Tests, Produkt-News, Tarif-Informationen, Downloads, Tricks, eine umfassende Kaufberatung und selbstverständlich einen kostenlosen SMS-Service. Aktuell, kompetent, kritisch und unabhängig. Also: einfach mal vorbeiklingeln.

XONIO COM

DAS TOR ZUR MOBILEN WELT

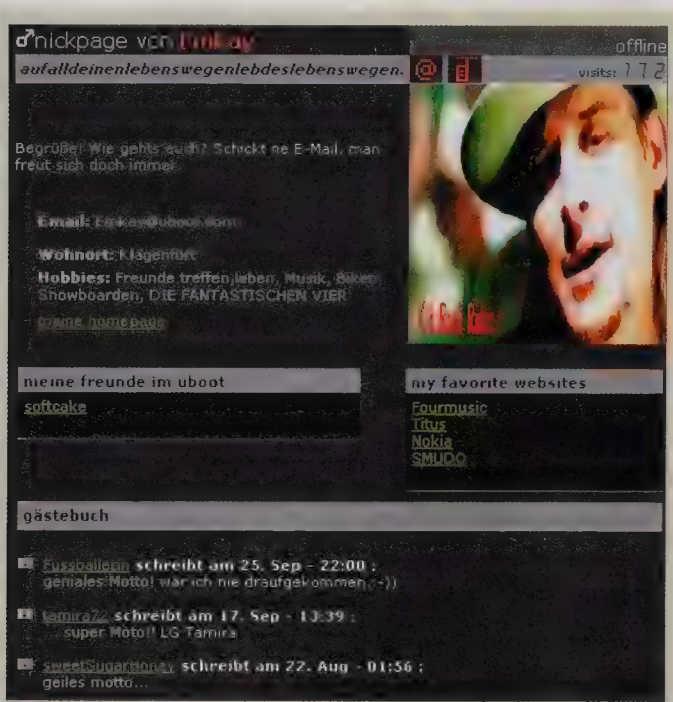
uboot Handy Community

Unter Decknamen Messages schreiben und Leute kennen lernen – das uboot ist ein heißer Treffpunkt für SMS-Fans.

Flirten per SMS macht Spaß. Aber nicht jedem, den man gerade kennen gelernt hat, will man gleich seine Handynummer preisgeben. Im Internet auf *www.uboot.com* gibt's die Lösung: Melde Dich kostenlos an und Du bekommst einen Spitznamen nach Wahl sowie eine zusätzliche SMS-Nummer. Alle Messages an diese Nummer landen auf Deinem Handy.

Leute ohne Handy können zudem von der Site aus SMSe versenden und dort empfangen. Lies hier, wie Du an Bord gehst und clever steuerst.

...udern per SMS: Du kannst vom u... aus auch Mitteilungen an Handys schicken



1 Nickpage anlegen

Surf auf die Internet-Seite *www.uboot.com* und registriere Dich kostenlos in der Community. Du wählst einen „Nickname" (ein Pseudonym) und bekommst von den Betreibern der Site eine eigene SMS-Nummer und eine E-Mail-Adresse.

Jedes Mitglied kann sich eine eigene Nickpage einrichten, um sich kurz vorzustellen. Von dieser Page aus können Leute ihnen direkt SMSe oder E-Mails schreiben.

Wer gezielt neue Leute kennen lernen will, sucht am besten nach den Nickpages von Jungs, Mädels, Spielefans – je nachdem. Außerdem trifft man sich im Chat und checkt das Messageboard.

2 Anonym SMS schicken

Messages, die Du von der Site an ein Handy schickst, zeigen als Absender Deine uboot-SMS-Nummer und die E-Mail-Adresse.

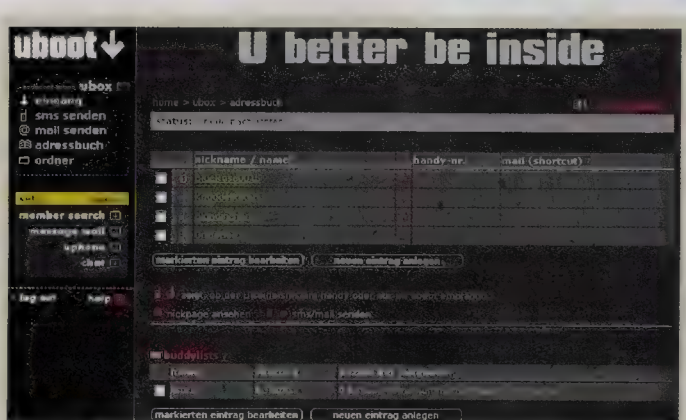
Der Weg aufs Handy funktioniert in alle deutschen und österreichischen Netze. Vom Handy aus in die Community antworten kannst Du derzeit nur bei D1 und MaxMobil. Die anderen Netze sollen allerdings in Kürze folgen.

SMSe verraten nur Deine uboot-SMS-Nummer

3 E-Mails aufs Handy

E-Mails, die an Deine uboot-Adresse geschickt werden, kannst Du automatisch als SMS auf Dein Handy weiterleiten lassen. Angezeigt werden die ersten 160 Zeichen: Absender, Betreffzeile und Text.

Bei D1 und MaxMobil kann man zudem über die uboot-Zentrale auch E-Mails vom Handy aus abschicken. Das kostet nur die Gebühr einer SMS!



4 Buddylists

Zehn auf einen Streich: Über die uboot-Zentrale lässt sich eine Message an bis zu zehn Leute gleichzeitig senden. Abgerechnet wird nur eine SMS. Voraussetzung ist, dass die Nummern der Leute in Deinem Adressbuch eingetragen sind. Aus ihnen stellst Du die Buddylist – eine Verteilerliste – zusammen.

Text: Christiane Strobel

MAGIC
Die Zusammenkunft®

DIESE KREATUREN BRAUCHEN KEIN TRAINING... DIE WISSEN WAS SIE TUN!

ANFÄNGER

Stelle dich den Herausforderungen des besten Sammelkartenspiels der Welt! Magic: Die Zusammenkunft®

Dein bester Einstieg bietet dir dieses Anfänger-Spiel. Es enthält alles, was du und ein Freund brauchen, um gleich losspielen zu können.

SPIELE DAS ORIGINAL DER SAMMELKARTENSPIELE

AMIGO

Wizards of the Coast

15 Minuten um ins Spiel zu kommen. Schicke diesen Antwortcoupon zurück und du bekommst ein Probespiel gratis.* Der beste Weg um ins Spiel zu kommen: Finde heraus ob du es echt drauf hast.

Name: ..... Vorname: .....

Strasse: .....

Plz: ..... Ort: ..... E-mail: .....

Zurück schicken an: AMIGO SPIEL + FREIZEIT GmbH, Waldstrasse 23/D5, 63128 Dietzenbach

* Solange der Vorrat reicht.

WAP-Automat für safer Sex

Call a Kondom

Verhüterlis aus dem Automaten WAPen.

Auf der Jugendmesse „You" präsentierten die Firmen Condomi und Anny Way den Automaten der Zukunft: Du wählst die Ware per WAP aus und zahlst per Mobilfunkrechnung. Wann die Automaten aufgestellt werden, ist noch unklar.

Blink-Cover

Bei Anruf Flashlight.

Das transparentblaue Cover fürs Nokia 3210 war schon immer ein Renner. Jetzt gibt es die Oberschale auch noch mit eingebauter Lichterkette. Wenn ein Anruf reinkommt, blinkt es.

Diesen außergewöhnlichen Rufmelder bekommst Du bei Pearl für rund 25 Mark. Bestellhotline: (0800) 555 82

Ja, ist denn schon Weihnachten? Hier leuchten die Lichter!

Fun im Phone

Mit dem A2618s bringt Ericsson ein Gerät mit hohem Unterhaltungsfaktor auf den Einsteiger-Markt.

Nützlich: Das Chatboard erleichtert Dir das Tippen von SMS. Preis: zirka 70 Mark

Das neue Handy A2618s ist eckig im Design, 131 Millimeter groß, 140 Gramm schwer – und hat praktisches Zubehör zum Andocken

MP3-Player am Telefon: Für zirka 350 Mark machst Du Dein Ericsson-Handy zur Music-Box

Ericsson mag es eckig. An dieser Vorliebe hat sich auch mit dem neuen Einsteigermodell A2618s nichts geändert. Aber im Funktionsumfang haben die Macher im Vergleich zur alten T-Serie richtig geklotzt. Positiv fällt auch das große, vierzeilige Display auf.

Für Unterhaltung sorgen drei gute Spiele: der Klötzchen-Klassiker „Tetris", ein „Pac-Man"-Klon namens „E-Maze" und das Geschicklichkeitsspiel „Erix".

Neben 15 guten Klingeltönen gibt es Platz für vier eigene Sounds. Die kannst Du mit dem eingebauten Melodieneditor komponieren. Wecker, Rechner und Stoppuhr gehören mit zu den Zusatzfunktionen. Telefonbucheinträge lassen sich per Sprachsteuerung anwählen. Für das individuelle Aussehen des 131 Millimeter großen Geräts sorgen wechselbare Oberschalen.

Schade, dass bei all der Ausstattung eine Texteingabehilfe (T9) für SMS fehlt. Auch WAP beherrscht das A2618s in deutschen Netzen nicht – sein Browser verfügt über die falsche Technik.

Das neue Ericsson-Handy soll im Prepaid-Pack erscheinen. Ohne Vertrag kostet es rund 500 Mark.

Lexikon

Hier findet Ihr Begriffe erklärt, die beim Thema Handys immer wieder auftauchen.

Standby-Zeit

Die Standby-Zeit gibt an, wie lange das Handy im Bereitschaftszustand funktionstüchtig ist, bis der Akku wieder geladen werden muss.

Memory-Effekt

Wenn ein Nickel-Metallhydrid-Akku aufgeladen wird, bevor er ganz entladen war, merkt er sich diesen Zustand als Ausgangspunkt. Er entlädt sich in Zukunft nicht mehr ganz, sondern nur bis zu diesem Punkt. Bei den teuren Lithium-Ionen-Akkus tritt der Effekt nicht auf.

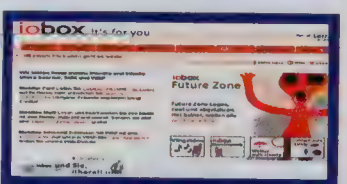
CDs kaufen mit dem Handy

Auf SMS-Anfrage bekommst Du eine Antwort mit Titelinfo und Bestelloption

Was wird im Radio gespielt und wo gibt's die CD? Frag nach per SMS!

Jeder kennt die Situation: Im Radio kommt ein super Song und kein Mensch sagt, wie er heißt und von wem er ist. Mit dem neuen Bestellsystem „Mobile Sound" kannst Du Dir diese Infos per SMS aufs Handy schicken lassen.

Mitgeliefert werden auch Name und Preis der CD, die den Titel enthält. Wenn Du die Scheibe bestellen willst, schickst Du die SMS per Antwortfunktion zurück. Voraussetzung ist, dass Du Dich auf *www.mobilesound.de* registriert hast. Bis jetzt funktioniert der Service bei Radio Charivari und bei Radio ffn. Weitere Sender sollen folgen.



SMS-Spaß auf www.iobox.de

Advent, Advent

Täglich freche Sprüche.

Jeden Tag ein Kalauer aufs Handy: Damit versüßt Dir der Adventskalender von Iobox die Wartezeit bis Weihnachten. Um die lustigen SMSe zu empfangen, musst Du Dich kostenlos auf *www.iobox.de* anmelden. Als Gratisbeigabe zur Registrierung gibt's sieben Logos oder Klingeltöne für Nokia-Handys.

Text: Christiane Strobel · Fotos: Michael Kayser (3)

No Risk
More Fun
D2_CallYa
Nichts riskieren. Und abseits der Piste erreichbar sein.
D2 PRIVAT
D2_live dabei

KICKUS MATTHAEUS PERFECTUS

AB A O E◀ ◀ F◪SSBA O S
ZAE À FE ◢◤B O SZE◀E◀
E O◀E◀ O◀ FA◀S jBE ◀ B S
B◪ Z◪ S E E EBO E◀? BA◀◀
SC ◀◪ BE ◀E F◪SSBA SC ◪ E

DAS S F FA 200
D E Ö◀◢◤ DES F◪SSBA S
◀ D ESE JA ◢◤DE
◀AC S E◀ JA ◢◤DE ◢◤B ◀
DE DA◀AC

F S ◀ E A E, S ◀ E A E

EAS O S CO

PlayStation 2

WWW.ELECTRONICARTS.DE

FIFA

© 2000 Electronic Arts Inc. EA SPORTS und das EA SPORTS Logo sind Marken, bezeichnungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. EA SPORTS™ ist eine Electronic Arts™-Marke. Offiziell lizenziertes FIFA-Produkt. FIFA-Logo © 1977 FIFA. PlayStation, das PlayStation Logo und PlayStation 2 sind Marken, bezeichnungsweise eingetragene Marken von Sony Computer Entertainment Inc.

Gamen
bis das Modem brennt

Vergiss mühselige Installationen und lange Downloadzeiten! Das Web bietet viele Spiele-Oasen an, wo Du mit nur einem Mausklick ratzfatz Dein Wunschgame öffnest.

INFO

Das brauchst Du!

Die hier vorgestellten Online-Spiele gehören zu den folgenden drei Typen:

- **Java-Spiele**: Sie sind in der Programmiersprache Java (siehe auch SCREEN-FUN 10/00) geschrieben. Beim Öffnen eines Spiels erscheint zuerst ein graues Fenster. Unten links heißt es „Applet gestartet", bis Du losdaddeln kannst. Java ist in Deinem Browser bereits eingebaut.
- **Flash-Spiele**: Damit solche Spiele auch funktionieren, benötigt man den Flash-Player. Alle neueren Browser sind mit diesem Plug-In ausgestattet. Falls Du es trotzdem noch nicht hast, folgst Du einfach dem Linkverweis zur Macromedia-Homepage (*www.macromedia.com/de*).
- **Shockwave-Spiele**: Hier benötigst Du den Shockwave-Player, ebenfalls von der Firma Macromedia. Auch er müsste in Deinem Browser installiert sein. Der Download steht auch hier im Web bei *www.macromedia.com/de* bereit.

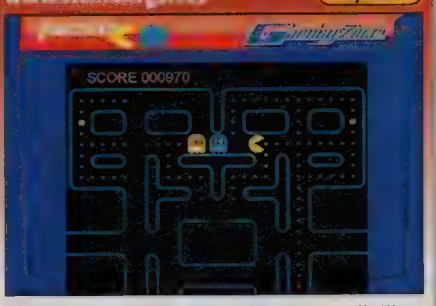
Surfen kann manchmal ganz schön anstrengen: Nicht immer findet man das Gesuchte, muss sich mit langen Ladezeiten bei umfangreichen Homepages abfinden und wird mit Werbebannern zugeschüttet. Warum also nicht mal eine Pause einlegen und genau das tun, was Spaß macht? Immer mehr Webseiten – etwa *www.onlinespiele.org*, *www.gportal.net* oder *www.ezone.com* – bieten Spiele an, die man online direkt dort zocken kann. **Vorteil für den User: Die Online-Games sind unkompliziert und lassen sich flink öffnen – Du brauchst sie also nicht extra downloaden.** Wertvoller Speicherplatz geht deshalb nicht verloren.

Besonders Macintosh-Besitzer werden sich freuen, wenn auch sie in den Genuss vieler Spiele kommen, die sonst nur der PC-Familie vorbehalten sind. Neben Arcade-Klassikern wie „Pacman", „Asteroids" oder „Pang" findet man eine Vielzahl von gut animierten Games, die mit witziger Grafik und passendem Sound ausgestattet sind. Sogar Multiplayer-Spiele wie „Gnarf" warten auf Dich. Lass die Leitung glühen!

Pacman

www.stern.de/games

1 Spieler



Seine Karriere begann damals in Spielhöllen. Mittlerweile hat der kleine Pillenfresser 21 Jahre auf dem Buckel. Wer immer noch gern vor den bunten Geistern davonläuft, sollte diese astreine Java-Version mit Originalsound auf *www.stern.de* daddeln. Für Profis: Auf der Highscore-Liste des Arcade-Klassikers kannst Du Deinen persönlichen Rekord eintragen.

Pang

www.onlinespiele.org/pang/

1-2 Spieler

Der kleine Schimpanse Pang hat den schwierigen Auftrag, mit seiner Wumme möglichst viele Ballons abzuballern. Damit nicht genug: Aus den zerplatzten Kugeln kommen nützliche Gegenstände zum Vorschein, die man einsammeln muss. 50 (!) Java-Levels und die Sprachausgabe machen mächtig Spaß. Scheiterst Du früh, wirst Du beispielsweise ausgelacht.

Concrete Dreams

www.onlinespiele.org/concretedreams/

1 Spieler

Wer denkt, dass Java-Spiele nur einfach gestrickte Games sind, der irrt. Das Autorennspiel „Concrete Dreams" überrascht mit einem schönen Design, Sprachausgabe, röhrendem Sound und einem Optionsmenü, in dem man seinen Rennwagen, die Umgebung und die Ansicht wählen kann. Für Hobby-Schumis also genau das Richtige!

Mastermind

www.chatnbrett.de

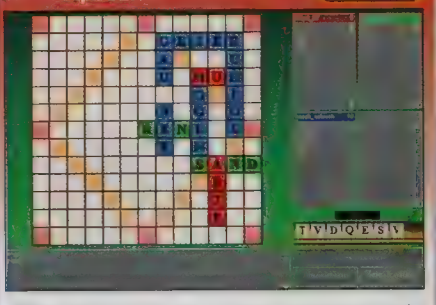
1 Spieler

Mastermind" ist ideal, wenn man seine kleinen grauen Zellen auf Trab bringen möchte. Der Computer wählt zu Spielbeginn eine Kombination von vier Steinen aus, die Du mit acht Versuchen erraten musst. Nach jedem Versuch bekommst Du Tipps. Das Spiel läuft mit einem so genannten KIT-Plug-In, das Du Dir auf der Homepage schnell downloaden kannst.

Wordox

www.flipside.de

2-4 Spieler



Bei „Wordox" geht es ähnlich wie bei „Scrabble" darum, aus Buchstaben Wörter zu bilden und so Punkte zu kassieren. Nach einer Registrierung bei Flipside spielst Du gegen andere User. Profis können dienstags bis donnerstags jeweils um 20 Uhr an Turnieren teilnehmen. Den fehlenden Sound nimmt man bei dem Wörtergame mit der feinen Grafik gerne in Kauf.

Gamen bis das Modem brennt

Dachratten

www.flipside.de — 1 Spieler

Auf dem Dach eines bunten Hauses sitzen merkwürdige Gestalten fest. Indem Du mindestens zwei gleichfarbige Appartements abreißt, bringst Du die Pechvögel dem Boden näher. Je nach Typ muss eine gewisse Anzahl von Stockwerken verschwinden. Das Häuserabreißen gibt es in drei Schwierigkeitsstufen und macht Mordsspaß. Nur die monotone Musik nervt.

Lenny-Solitaire

www.ezone.com — 1 Spieler

Solitaire" ist nicht nur Windows-Usern ein Begriff. Unter dem Namen „Patience" kennen es Kartenfans weltweit. Mit den netten Figuren aus der Lenny-Loosesocks-Reihe macht das Ganze noch viel mehr Spaß. Bube, Dame, König und Ass geben sprachlich sogar Kommentare ab! Lust auf mehr Lenny Loosesocks? Auf der Page gibt es witzige Animationsgames.

Black Jack

www.flipside.de — 1 Spieler

Noch einen Tick zu jung für die Spielhölle? Oder fehlt Dir etwa das nötige Kleingeld für einen Las-Vegas-Trip? Dann stell Dein Glück beim „Black Jack", bekannt auch als „17 und 4", auf die Probe. Der Casinoknüller braucht zwar etwas Zeit, bis er sich im Shockwave-Format aufgebaut hat, wartet dann aber mit satter Grafik, Sound und sogar Sprachausgabe auf den Glücksspieler.

Wuff

www.onlinespiele.org/wuff/ — 1 Spieler

Aus der Rubrik Würfelspiele ist wohl „Kniffel" oder „Yahtzee" das bekannteste. „Wuff" wird fast genauso gespielt, mit der Ausnahme, dass man in seinem Knobelbecher statt fünf sogar sechs Würfel hat. Das Java-Game ist grafisch sehr gut gelungen und kann regelrecht süchtig machen. Schade bloß, dass es völlig ohne Sound läuft. Kurzweiliger Spaß für zwischendurch.

Mr. Snoozleberg

www.sarbakan.com — 1 Spieler

Eigentlich sollte sich Mr. Snoozleberg ausruhen, um am nächsten Tag den neuen Zug zu enthüllen. Stattdessen schlafwandelt er mit Pyjama und Zipfelmütze wild durch die Gegend. In vier Episoden mit mehreren Levels musst Du die Umgebung so verändern, dass er heil wieder ins Bett kommt – und immer noch pennt. Das Flash-Spiel glänzt mit toller Grafik und Sound.

Hau den Maulwurf!

www.haudenmaulwurf.de — 1 Spieler

Oohh, wie fies! Trotzdem macht das Flash-Spiel tierisch Spaß. Aus fünf Löchern gucken abwechselnd süße Maulwürfe (manchmal sogar ganze Sippschaften) heraus. Mit der Schaufel muss den Erdbewohnern der Garaus gemacht werden. Du hast 60 Sekunden Zeit, darfst aber nicht daneben kloppen, denn das gibt Abzüge. Die Musik aus „Wilhelm Tell" heizt ordentlich ein.

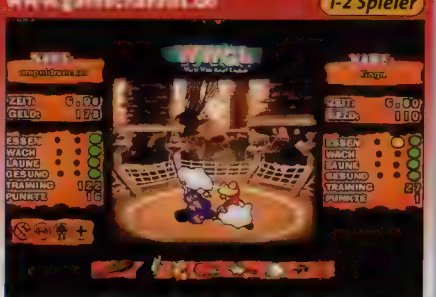
Leos großer Tag

www.pepworks.com — 1 Spieler

Der Montag fängt für Leo denkbar schlecht an. Seine Tür wird aus unerfindlichen Gründen mit Erde zugeschüttet. Kein Wunder, dass es ihm da die Zehennägel aufrollt. Du steuerst das Männchen durch eine unterirdische Flash-Fantasiewelt und löst derweil nach Adventure-Manier einige Rätsel. Das Comic-Design ist gut und der Sound gibt die richtige Atmosphäre.

Gnarf

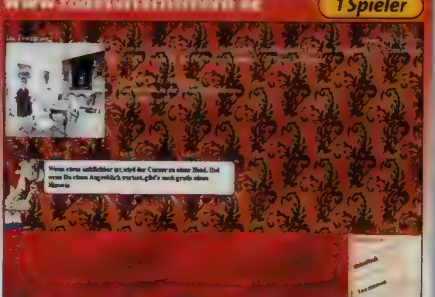
www.gamechannel.de — 1-2 Spieler



Gnarf, die Kröte mit dem riesigen Unterkiefer, braucht Deine Liebe und Pflege wie ein Tamagotchi. Eher wie ein Kampf-Tamagotchi, denn Du trainierst den Gnarf für die Fightarena in der „World Wide Gnarf League". Die Java-Klopperei zeigt sich in einer witzigen Grafik. Sound gibt es nicht, aber das ist nicht so tragisch. Hauptsache, Dein Gnarf schlägt sich durch.

Todesursache: Mord

www.todesursachemord.de — 1 Spieler



Eine Szene wie aus einem Edgar-Wallace-Film: Ein Todesschrei erschüttert das einsam gelegene Landhaus. Sofort ist der Butler zur Stelle, aber am Tatort liegt nur die Leiche. Wo ist der Mörder? Als Polizist inspizierst Du mit Mausklicks das Haus und befragst die Bewohner. Wer nicht Zeit hat, den Krimi durchzuspielen, kann sich seine Spielstände mailen lassen. Magerer Sound.

MARIO PARTY 2

DU BIST EINGELADEN.

Der Party-Spaß geht weiter: Mario Party 2. Teste Dein Reaktionsvermögen in sechs völlig neuen Spielwelten sowie 64 abgefahrenen Minispielen und zeige, wer der wahre Partylöwe ist. Ganz neu bei Mario Party 2: Du triffst Deine Nintendo-Helden in jeder Welt im passenden Outfit und wirst mit den Special Items Deine drei Mitspieler zum Staunen bringen. Hol' Dir die Eintrittskarte zur coolsten Party des Jahres!

www.nintendo.de

NINTENDO64

Nintendo®

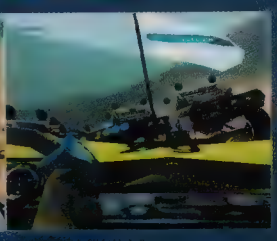
ONLINE-MULTIPLAYER-GAME
CMN
CODEMASTERS MULTIPLAYER NETWORK
www.codemasters.com

PC CD ROM

Wo ein **Insane** Off-Roader ist, da ist auch ein Weg! Erst recht, wenn da gar kein Weg mehr ist. Insane ist der Mega-Fun für alle, die sich erst so richtig wohlfühlen, wenn Sie mit **über 20 Off-Road-Monstern** im Dreck wühlen können – auf ihrem Höllenritt durch über **30 abgefahrenen Geländeformationen**. Drunter, drüber und drauf – Insane-Off-Roader kommen immer durch. Egal wie. Der **Internet-Multiplayer** Dauerspaß für bis zu **8 Verrückte** gleichzeitig – **online oder LAN**. Jetzt Demo downloaden. **www.codemasters.com**

NORMALE RENNSPIELE: HIER LANG

INSANE: HIER LANG



Im Multiplayer-Modus (**LAN oder Internet**) für bis zu **8 Spieler** werden Freunde zu Gegnern, Menschen zu Bestien und Wohnzimmer zu Schlachtfeldern! Multiplayer-Herz, was willst Du mehr!

Über **25 verschiedene Off-Roader**, absolut realistisches Fahrverhalten, Schwerkrafteinfluss und ein perfektes Wagen-Setup: wer auf Dauerspaß und gutes Fahrgefühl steht, kommt hier voll auf seine Kosten.

Kreuz und quer über Sanddünen brettern, durch Eiswüsten oder gleich ab in die Prärie...eins steht fest: 30er-Zonen gibt's hier keine! Und wenn Dir das noch nicht genügt, schaff Dir Deine eigenen Umgebungen – und zwar unendlich viele!

Sieben Spielmodi für Dirty Dauerspaß im Endstadium von den Off-Road-Races als Meisterschaft oder im Arcade-Modus über „**Capture the Flag**", **Jamboree** - der wilden Jagd durch „Einweg"-Tore bis hin zur **Destruction Zone**. Insane ist Off-Road – Off Limits!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

SPIDER-MAN

PLAY ZONE 89%

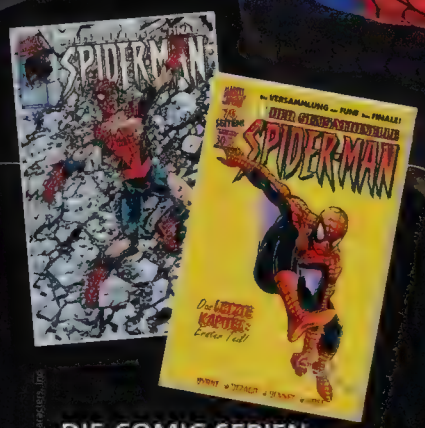
PLAY FUN MAGAZIN PLAYTIP 86%

play KING 85%

85%

VIDEO GAMES Gold CLASSIC 84%

SCREEN FUN AWARD Note 1



DIE COMIC-SERIEN
JEDEN MONAT NEU
BEI MARVEL DEUTSCHLAND
www.marvel.de

"Eine überragende Comic-Umsetzung."
Fabian Döhla
PlayFun 10/00

EIN SPIEL FESSELND

WIE EIN SPINNENNETZ

Screenshots von der Sony PlayStation®-Spielekonsole

MARVEL NEVERSOFT GAME BOY COLOR PlayStation

www.activision.de
ACTIVISION.

MARVEL und SPIDER-MAN: TM und © 2000 Marvel Characters, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. © 2000 Activision, Inc. Lizenziert von Sony Computer Entertainment America für die Verwendung auf der PlayStation. PlayStation und die PlayStation-Logos sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert von Nintendo. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Color ™ und ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Alle Rechte vorbehalten.

Gute Seiten, schlechte Seiten

Mit wenigen Klicks zum Wunschspiel – ist der Einkauf im Web wirklich so einfach? Wir haben es bei acht Händlern ausprobiert.

Auf der Web-Shoppingtour sind Schnäppchen gut möglich!

Endlich, die Fortsetzung Deines Lieblingsspiels ist erschienen! Am liebsten würdest Du gleich losstürmen, um das brandneue Adventure zu kaufen. Doch der nächste Fachhändler liegt in weiter Ferne... Vielleicht also doch den Computer anwerfen und schauen, was das Internet anbietet?

Versandhändler im Netz empfehlen sich oft als gute Alternative zum Spieleladen. Das gilt besonders dann, wenn man außerhalb der üblichen Öffnungszeiten gemütlich durch die angebotene Spielepalette stöbern oder nach günstigen Angeboten suchen möchte.

Kleiner Tipp für Schnäppchenjäger: Wer bei *www.schnellkauf.de* nach einem Spiel oder Gimmick sucht, erfährt die Online-Anbieter, bei denen er sein Objekt der Begierde günstig findet.

Doch wie wird der Kunde beim Kauf im Web bedient? Bemüht sich der Händler darum, Dich voll und ganz zufrieden zu stellen oder ist das Wort „Service" ein Fremdwort für ihn? SCREENFUN hat acht große deutsche Internet-Versandhäuser getestet.

Große Auswahl ist Trumpf

Alle Kandidaten im Testfeld mussten spezielle Mindestanforderungen erfüllen. Wer im Internet beispielsweise eine miese Webseite anbietet oder horrende Versandkosten fordert, kam von vornherein nicht in Frage. Außen vor blieben auch Händler, die sich nicht an das Fernabsatzgesetz halten. Dieses Gesetz gibt Dir das Recht, originalverpackte Spiele bis zu 14 Tage ab Erhalt zurückzusenden – unter Rückgabe der Kaufsumme. Einige Versandhändler haben zwar eine übersichtliche Homepage und eine große Auswahl, bieten ihren Kunden aber kein Rückgaberecht an. Schade!

Weitere wichtige Auswahlkriterien: die Größe des Angebots und der Vertrieb von PC- sowie Konsolenspielen.

Dann ging es ans Austesten (siehe Info-Kasten). Erst wurde die Homepage geprüft – Übersicht, Angebot, Preise, Infos. Dann wurde der Service gecheckt. Alle Testkandidaten erhielten eine E-Mail, und auch der Telefonservice wurde geprüft. **Als Nächstes hat unser Tester bei allen acht Versandhäusern jeweils ein PC- und Konsolenspiel (Importspiel fürs N64) bestellt.** Waren die Bestell- und Lieferumstände in Ordnung? Wie lange dauerte es, bis die Spiele kamen? Wie wurden sie geliefert? Und stimmte die Rechnung?

Sie haben Post!

Vorbei die Zeiten verknickter Spielepackungen – alle Lieferungen waren sicher in stabilen Kartons eingepackt. Perfekt: Sowohl die Ware als auch die Rechnung waren einwandfrei.

Wer allerdings auf Rechnung bestellen will – den Kaufpreis also erst nach Erhalt der Ware überweisen will – wird bei keinem Händler im Test bedient. Achtung: Nachnahmegebühren erhöhen die Versandkosten. Im Rechnungsbetrag werden die 3 Mark Postgebühren in der Regel nicht extra genannt.

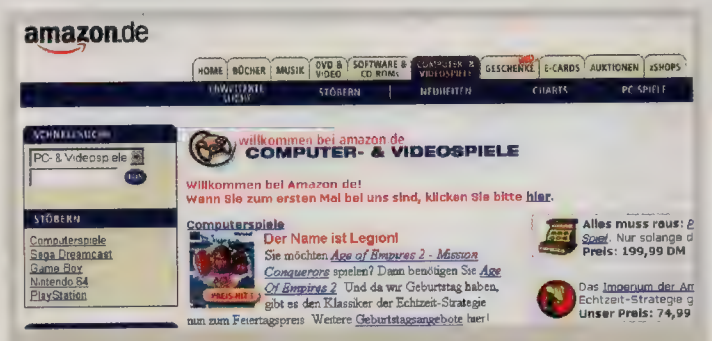
Erfahre mehr über die guten und schlechten Seiten beim Webkauf und lies selbst, wo Du sicher, schnell und bequem an Dein Wunschgame kommst.

INFO

So haben wir getestet

Bei unserem Test achteten wir vor allem auf die folgenden drei Schwerpunkte.

- **Homepage:** Ist sie übersichtlich aufgebaut? Ist die Produktpalette groß? Ist das Preisniveau in Ordnung? Gibt es Packungsbilder? Findet man Inhaltsinfos zu den Spielen? Sind auch die Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGBs) auf der Startseite zu finden?
- **Kundenservice:** Wurde unsere E-Mail mit Info-Fragen zum Spielekauf beantwortet und wie schnell? Kann man auch telefonisch bestellen oder nur online? Ist die Kundenregistrierung beim Kauf umständlich? Ist er sicherheitsverschlüsselt, etwa mit dem Standard-SSL (Datenschutz!)? Erhält der Kunde eine E-Mail als Bestellbestätigung? Werden mehrere Zahlungsmöglichkeiten angeboten (Rechnung, Kreditkarte, Nachnahme)?
- **Versand:** Waren die Versandkosten akzeptabel? Wie schnell wurde geliefert? War die Ware ordentlich verpackt? Wurde die richtige Ware geliefert und war die Rechnung korrekt ausgestellt?



Ideal zum Stöbern

Seit gerade mal vier Monaten bietet der Büchergigant auch PC- und Konsolenspiele an, doch das Angebot ist auch hier riesig. Schön: Es gibt Covers, Infos und oft Kundenmeinungen.

Leider hinkte der Service. Trotz Nachhaken kam keine Antwort auf unsere E-Mail mit Info-Fragen. Das PC-Spiel wurde bis Redaktionsschluss überhaupt nicht geliefert. Das Importspiel musste über die englische Site *amazon.com.uk* bestellt werden. Immerhin kam es nach einer Woche.

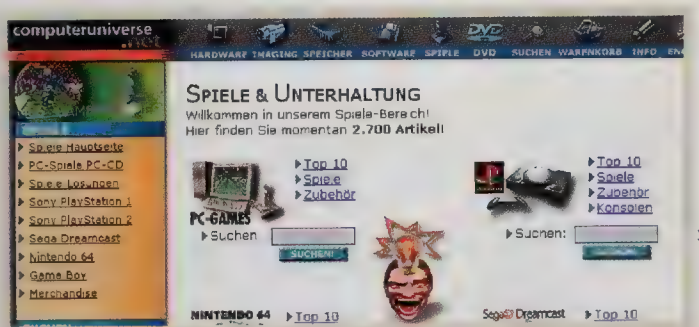
Feine Sache: Ab 85 Mark wird innerdeutsch versandkostenfrei geliefert.

www. amazon.de

nur Info-Hotline: (0180) 535 49 90

Gut zum Abchecken, denn die Page bietet viel Inhalt. Teure Preise bei magerem Service

3



Knapp an der Bestnote vorbei

Wunderbar übersichtlich ist diese Homepage. Wer auch noch Hardware oder Lösungen braucht, ist hier bestens aufgehoben. Oft kann man gute Schnäppchen machen. Der Händler bietet viele Zahlungsmöglichkeiten an, wie etwa Bankeinzug oder Paybox (gezahlt wird übers Handy).

Die Antwort auf unsere E-Mail ließ gerade mal einen Tag auf sich warten. Wegen der hohen Versandgebühren (10 Mark) gab es nicht die Bestnote. Erst ab schlappen 1500 Mark ist der Versand frei. Die Lieferzeit von einer Woche war noch akzeptabel.

www. computeruniverse.net

Info-/Bestellhotline: (06172) 732-0

Sehr übersichtliche Website. Dazu kommen günstige Preise und gute Kundenbetreuung

2

Text: Lisa Brack · Foto: Christian Vogel (r)

Gute Seiten, schlechte Seiten

Spieleversandhändler im Web: Wie ist der Service?

Leere Regale bei den PC-Spielen?

Das Angebot von Game it! ist gigantisch. Doch Moment mal – viele beliebte PC-Games, etwa „Diablo II", „GTA 2" oder „Age of Empires II" waren „momentan nicht vorrätig".

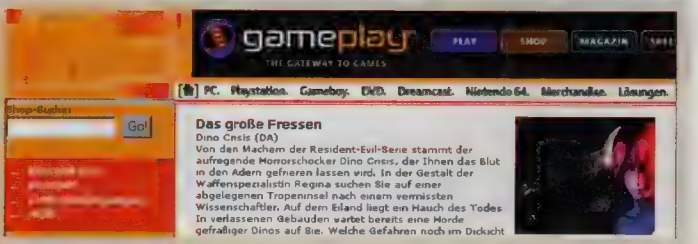
Krass: Game it! verzichtet auf jegliche Art von Sicherheitsstandards. Unsere E-Mail blieb unbeantwortet. Dazu kommt, dass der Händler ausschließlich per Nachnahme liefert (gezahlt wird also beim Postboten). Zum Trost: die Preise sind kaum schlagbar, und ab 100 Mark Bestellwert gibt es 3% Rabatt. Fein: nur drei Tage Lieferzeit. Wenn das Spiel vorrätig ist...

www.gameit.com

Info-/Bestellhotline: (0831) 57 51 57

Lascher Service zu Kampfpreisen. Bestellt man übers Telefon, kostet's zusätzlich 9,99 Mark!

3



Alles unter einem Dach

Seit 1. September 2000 sind die Versandhäuser Theo Kranz, Joysoft und Gameplay unter einem Dach. Logisch, dass die Spielepalette gigantisch ist. Die Preise sind oft recht günstig. Wer Fragen hat, sollte allerdings bei Gameplay besser anrufen, denn unsere E-Mail blieb unbeantwortet.

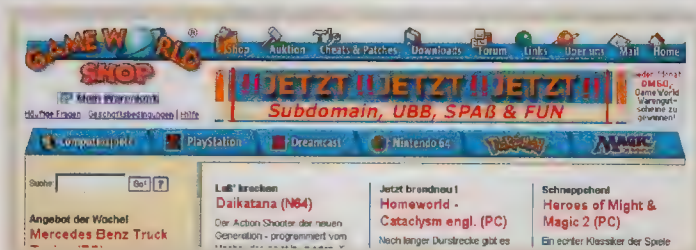
Vorsicht: Dieser Shop arbeitet vielleicht ohne Sicherheitsstandards. Als wir nachhakten, gab man uns keine klare Antwort. Und die Versandkosten sind mit knapp drei Mark zwar gering, dazu kommen aber bei Nachnahme satte acht Mark.

www.gameplay.de

Info-/Bestellhotline: (02234) 933840

Gut für ausgefallene Wünsche. Der Service bleibt leider auf der Strecke. Flotte Lieferung (3 Tage)

3



And the winner is... Gameworld

Beim Homepage-Besuch wird der Shopper von einem gut durchdachten Aufbau begrüßt. Nicht nur die Register mit den einzelnen Systemen sind klasse, auch die Cheats- und Patches-Datenbank mit über 70.000 Einträgen überzeugt. Die Preise sind zwar nicht immer spottbillig, doch findet man auch gute Sonderangebote.

Besonders der Service verdient ein großes Lob: die Antwort auf unsere E-Mail ließ gerade mal eine Stunde auf sich warten. Die telefonische Beratung war sehr freundlich. Innerhalb von nur zwei Tagen wurde geliefert.

www.gameworld.de

Info-/Bestellhotline: (0421) 536 06 03

Hier ist man gut aufgehoben: Unschlagbare Webseite, feiner Kundenservice und prima Preise

1

Hässliches Entlein

Mit ihrem düsteren Design ist diese Homepage sehr gewöhnungsbedürftig. Oft ohne Covers und Infos werden die Spiele einfach nur aufgelistet. Die Suchfunktion findet man nicht wie üblich auf der Startseite, sondern erst bei den einzelnen Systemen, und die Preise sind leider nicht ganz niedrig.

Schade, denn sonst wird hier Wert auf Kundenbetreuung gelegt. Innerhalb von unschlagbaren 15 Minuten kam eine Antwort zu unserer E-Mail. Das PC-Spiel wurde innerhalb von vier Tagen geliefert. Leute, sucht Euch einen anderen Webmaster!

www.hobbyfabrik.de

Info-/Bestellhotline: (030) 78 95 84 40

Magere Spiele-Infos, häufig happige Preise, aber wenigstens guter und schneller Service

3

Nominiert für die goldene Versand-Gurke

Auweia! Auf dieser Homepage stößt man selten auf Bilder oder Inhaltsangaben. Die AGBs sind winzig klein am untersten Ende der Startseite platziert. Auf Antwort zu unserer E-Mail warteten wir vergebens, und die Zahlungsmöglichkeiten (Nachnahme/Kreditkarte) sind sehr begrenzt.

Mit happigen 10 Mark sind die Versandkosten relativ hoch. Erst ab 500 Mark wird frei Haus geliefert. Die Lieferzeit betrug zudem lange zwei Wochen. Wenigstens werden die Kundendaten wie bei den meisten Versandhäusern SSL-verschlüsselt.

www.konsole.de

Info-/Bestellhotline: (05331) 99 59-0

Hier fällt man von einem Service-Tief ins nächste! Schade, denn die Preise wären okay

4

Schneller als die Polizei erlaubt, aber unsicher

Dieses Versandhaus scheint dem Prinzip „je voller, desto doller" treu zu sein. Über 4000 Spiele sind auf der Webseite vertreten. Doch erfolglos fahndet man nach einer Suchfunktion oder nach Fotos von Spielepackungen. Infos sind nur zu den bekannteren Spielen zu finden. Hoppla: Der Shop arbeitet ohne Sicherheitsstandards.

Immerhin wurde nach einer Erinnerung unsere E-Mail beantwortet. Super: Nachmittags bestellt, am nächsten Morgen wurde geliefert! Den Spielen war ein prima Prospekt mit vielen Restposten beigelegt.

www.okaysoft.de

Info-/Bestellhotline: (09674) 12 79

Okaysoft ist okay, mehr aber nicht. Wer auf der sicheren Seite sein will, bestellt telefonisch

3

eJay Studio – All in One Software für Audio- und MIDI-Mixing!
Arrangieren, aufnehmen und abmischen wie die Profis. Realtime-Effekte, Video-Support und 2.500 lizenzfreie Sounds inklusive. Erweiterbar über DirectX und VST-Plugins. Alles easy to use, alles per drag & drop. **All Songs composed, arranged, performed and produced by yourself!**

www.eJay.de
Music is coming home.

eJay

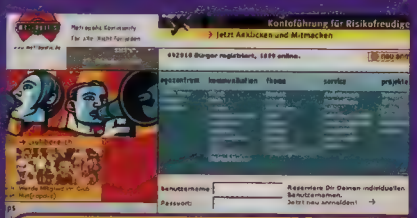
HOMEMADE

Internet-Charts

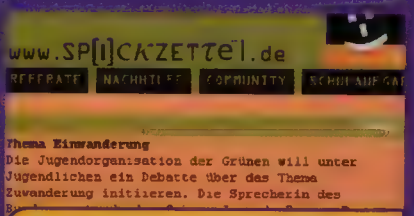
Eure Lieblings-Chatseiten

Ihr habt gewählt: Auf diesen Seiten chattet Ihr am liebsten. Danke fürs Mitmachen! Für die nächsten Charts suchen wir die Adressen Eurer Lieblings-Kino-Sites. Schreibt uns Euren Favoriten unter dem Stichwort „**Lieblings-Homepage: Kino**". Was es zu gewinnen gibt, steht rechts im Aktionsstern.

1 www.kilahu.de
Auf der beliebten Chatinsel trifft man sich im Café oder am Strand

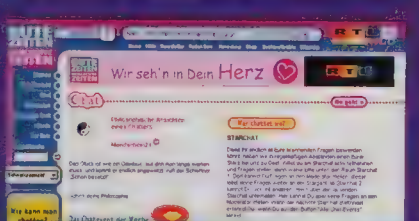


2 www.metropolis.de
Diese gut besuchte Community ist ein Klassiker unter den Chats



3 www.spickzettel.de
Hier treffen sich Leute, die auf der Suche nach Schummelhilfen sind

4 www.viva.tv
Die Plauderecke des Musiksenders VIVA ist Eure Nummer vier!



5 www.gzsz.de
Fans der Daily Soap kommen an diesem Chatraum nicht vorbei

Text: Christiane Strobel · Fotos: ASA (1), Cinetext (1)

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Unter allen Einsendern für die Kino-Internet-Charts verlosen wir 5 x „The Dome Games" + „The Dome Vol. 15". Wie man mitmacht, steht auf der Jackpot-Seite 186. Einsendeschluss: der 22.11.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Actionreiche Sprünge, weiße Pisten, blauer Himmel. So macht Winter richtig Laune!

Powder-Alarm!

Rein ins Wintervergnügen! Wo der Pulverschnee am höchsten liegt, verrät das Web.

Lass Dich benachrichtigen, wenn in den Alpen wieder mal lockerer Neuschnee gefallen ist! Auf *www.powderhausen.de* geht das automatisch per E-Mail. Wer ein Handy hat, der kann auch den SMS-Powder-Alarm auf der Seite *www.ridershome.de* nutzen.

Außerdem gibt's im Internet Tuning-Tipps fürs Board, Reiseberichte und Event-Termine. Hier sind die guten Adressen!

Boarder-Sites

www.powderhausen.de
Neuschnee-Mail und Reisetipps: gut besuchte Schneecommunity

www.snowboard-magazin.de
Magazin mit Fotos und Videos von Events der letzten Saison

www.ridershome.de
Homepage des Snowboard-Teams von D1 mit Powder-SMS

www.blue-tomato.at
Online-Shop für Boards & Outfits (versandkostenfrei in Europa)

www.snowboarders.de
Bildschirmschoner, Wallpapers und Desktop-Themes für Boarder

Crazy Grüße von der Piste: Für Boarder beginnt die schönste Zeit des Jahres

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Verratet uns, welches Eure Lieblings-Comic-Seite im Internet ist! Unter allen Einsendern verlosen wir 3 Geschenkpakete von Amazon. Wie man mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Einsendeschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

TERMINE

Interview mit Britney
1.12., 20 Uhr, www.docrock.de

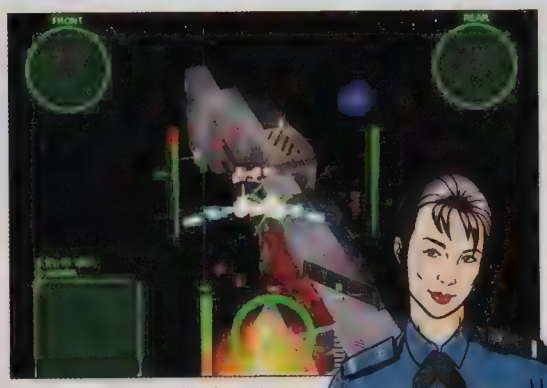
Bravo, Britney! Die Tour war super. Jetzt hat die Pop-Prinzessin zur großen Pressekonferenz in Bremen geladen. Das lässt sich die „Docrock Show" nicht entgehen. Was die blonde Entertainerin erzählt, kannst Du im Web verfolgen. Dazu brauchst Du den Real Player (*www.real.com*)

H-Blockx
8.12., 20 Uhr, www.docrock.de

Mit ihrem Titel „Ring of Fire" waren die H-Blockx ganz oben in den Charts. Seit zehn Jahren begeistern die Jungs aus Münster mit ihrer Crossover-Musik. Bald steht ein neues Album an. Die „Docrock Show" trifft Henning, Dave, Gudze, Tim und Steffen zum Video-Interview.

Davis-Cup-Finale
8.12.–10.12., www.daviscup.com

Spanien gegen Australien heißt es im Endspiel des Davis Cup. Das Tennis-Länder-Match findet vom 8. bis 10. Dezember in Barcelona statt. Ob die australische Nummer 1, Patrick Rafter, mit seinem Team gewinnt, wird im Internet auf der Seite *www.daviscup.com* übertragen.



Exklusiv auf der Freeloader-Seite: der Weltraumshooter „Halcyon Sun"

Free Games

Hol Dir Spiele-Vollversionen zum Gratis-Downloaden!

Ganz legal und auch noch kostenlos: Auf *www.freeloader.com* kannst Du Vollversionen von Spielen Level für Level downloaden. Dabei handelt es sich um Klassiker wie „Hidden and Dangerous" oder „Grand Theft Auto". Außerdem werden unbekannte Spiele wie der Weltraumshooter „Halcyon Sun" geboten. Möglich wird's durch Deals mit Spielefirmen, Werbebanner und eine neue Kompressionstechnik.

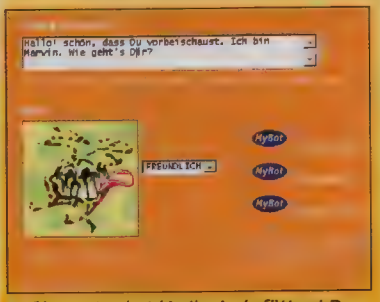
www.freeloader.com

Chat-Roboter

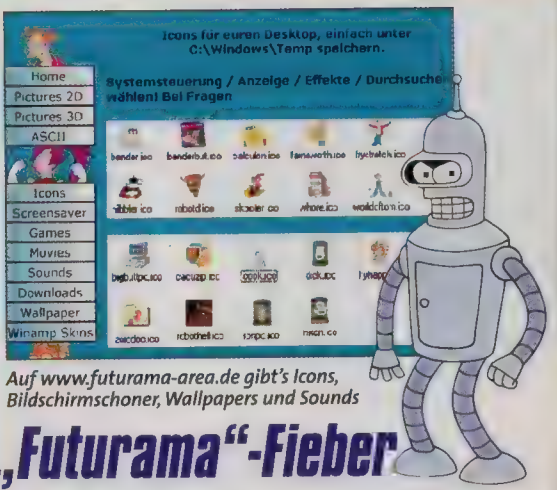
Er antwortet für Dich, wenn Du mal verhindert bist...

Schön wäre es, wenn das mit dem Klonen endlich funktionieren würde. Du könntest Dein zweites Ich in die Schule schicken und Dich selbst anderweitig vergnügen. Immerhin kann man sich auf seiner Homepage schon durch einen Roboter vertreten lassen. Den „Mybot" fütterst Du mit 48 Antworten, die er im Chatgespräch mit einem Besucher verwenden könnte. Dann kann er in eine Homepage eingebaut werden. Wer sich die Sätze geschickt ausdenkt, erweckt tatsächlich den Eindruck von künstlicher Intelligenz. Der ganze Service ist kostenlos zu haben.

http://mybot.kiwilogic.de



Auf http://mybot.kiwilogic.de fütterst Du Deinen Roboter mit passenden Sprüchen



Auf www.futurama-area.de gibt's Icons, Bildschirmschoner, Wallpapers und Sounds

„Futurama"-Fieber

Fan-Artikel zur durchgeknallten Weltraum-Serie.

Früher war Fry Pizzalieferant. 1000 Jahre später hat er dazu überhaupt keine Lust mehr. Besser ist da schon sein neuer Job: Mit der einäugigen Zyklopenlady Leela und dem Alki-Roboter Bender düst er als Lieferant für besondere Aufträge durch die Galaxis.

Die neue Serie von „Simpsons"-Erfinder Matt Groening läuft bei uns montags um 21:45 Uhr auf Pro Sieben. Alles, was der Fan braucht, findet er unter *www.futurama-area.de* – vom Episoden-Guide über Bildschirmschoner bis zu Videos.

www.futurama-area.de

TV-Stars: Bender (o.), Fry (u.), und Leela (l.)

Jetzt gibt's was auf's Display!

...den besten Typ, das beste Logo für Dein Nokia-Handy.

Klingeltöne

meinlogo.com

DAS ORIGINAL

Du brauchst nur:

- Deinen Nokia-Handy-Typ
- Deine richtige Mobil-Nummer
- Dein Mobiltelefon
- Deine Postleitzahl

Bitte nach Empfang speichern.

2.500 Namen, weitere Logos und Klingeltöne unter

www.meinlogo.com

24 Std. Bestell-Hotline 0190-869 883*

Gratis-Katalog Faxabruf (+49) 01805-944955

(0,24 DM/Min.)

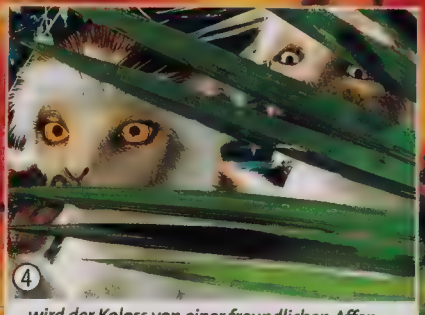
DINO

Das Dino-Abenteuer ist eine Pionierarbeit der Tricktechnik: Fast zehn Jahre lang tüftelten Disneys Computerspezialisten am Urzeit-Spektakel. Ein Muss für alle „Jurassic Park"-Fans!

1 Dieses mächtige Ei ist aus einem Dino-Nest geplumpst...

2 ...und wird von einem Flügel schwingenden Pteranodon zu einer kleinen, entlegenen Insel gebracht. Dort wächst...

3 ...Aladar ziemlich fix zu einem stattlichen Dinosaurier heran. Aufgezogen...



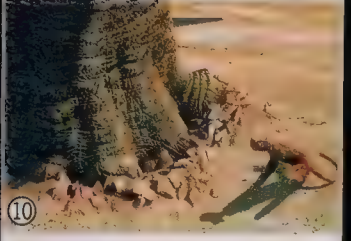
4 ...wird der Koloss von einer freundlichen Affenfamilie, die zum Stamm der Lemuren gehört

5 Verspielte Dschungel-Idylle: Aladar wälzt sich mit seinen winzigen Spielkameraden im Gras. Das lustige Treiben findet jedoch ein abruptes Ende. Woher kommen bloß diese unheimlichen...

6 ...Geräusche? Eine gewaltiger Meteoritenschauer zerstört den Wohnraum der Pflanzenfresser. Voller Panik fliehen Aladar und seine Familie aufs benachbarte Festland...

7 ...wo der Dickhäuter erstmals auf seine Artgenossen trifft. Den Anhang huckepack, schließt sich Aladar (r.) der Saurierherde an, die auf dem strapaziösen Weg zur grünen Oase ist. Unterwegs...

8 ...legt sich der ungestüme Junior-Dinsaurier mit dem hartgesottenen Herdenführer Iguanador Kron (l.) an. Die echte Gefahr hingegen lauert ganz...



10 Bei der Fußgröße hilft nur Schuhwerk nach Maß – findet auch das Äffchen (r.)

SAURIER

Geballte Echsen-Power

The Lost World

Bereits 1925 drehte Willis O'Brian diesen Stummfilm-Klassiker. Damals steckte die Dino-Forschung noch in den Kinderschuhen

Jurassic Park

Seit Steven Spielberg 1993 den Saurierpark öffnete, reißt die Echsen-Euphorie nicht mehr ab. Teil drei startet im Herbst 2001

Godzilla

Eigentlich kein echter Saurier, dafür aber die wohl berühmteste Echse der Welt. Über 30 Monsterfilme sind der Grund dafür

Weihnachtszeit ist Disney-Zeit. Doch in diesem Jahr ist einiges anders: Die Figuren kommen aus dem Computer, die Geschichte ist ernster als sonst und – es wird nicht gesungen. Mit dem Animations-Abenteuer „Dinosaurier" setzt Disney diesmal neue Maßstäbe in Richtung ambitionierte Unterhaltung. Das filmtechnische Pionierprojekt entstand in einem neuen, sündteuren Digitalstudio. Waren die Urzeitgeschöpfe erstmals atemberaubend lebensecht in „Jurassic Park" zu sehen, erwecken hier über 1300 Effektaufnahmen eine riesige Echsenherde vor gefilmten Hintergründen zu fotorealistischem Leben.

Zum Inhalt: **Der verwaiste Saurier Aladar wird von Lemuren-Äffchen adoptiert – „Tarzan" lässt grüßen – und verlebt eine sorglose Kindheit, bis Meteoritenschläge die Insel zerstören.** Notgedrungen schließt sich die ungleiche Familie einer Dinosaurierherde auf ihrem lebensbedrohlichen Weg zum Nistplatz an. Während Anführer Kron das darwinistische Prinzip von „Fressen und gefressen werden" akzeptiert, vertritt Aladar edle Tugenden wie Hilfsbereitschaft und Selbstlosigkeit...

Disneys Profis für Spezialeffekte haben in „Dinosaurier" den digitalen Realismus auf die Spitze getrieben. **Fließende Bewegungsabläufe und detailliertes Muskelspiel waren in dieser Perfektion bisher noch nicht zu sehen.** Auf der Gefühlsskala ist der Schmalzpegel recht hoch. Dem dramatischen Showdown tut das keinen Abbruch.

Action 2 | Spannung 2 | Animation 1

Dinosaurier

Animation/USA

Start: 16.11. | ab 6 Jahre

www.buenavista.de

Darsteller: Aladar, Plio, Zini, Suri, Kron, Bruton, Eema, Yar, Url

Gigantisch inszenierte Zitterpartie durch eine faszinierende Welt. Disney für Große!

2

Text: Alexander Feldmann, Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (3)

9

...woanders: Zwei übellaunige Raptoren attackieren die friedliche Karawane

11

Der Weg bis zum Nistplatz ist hart. Werden die Dinos es schaffen?

Digitale Kreidezeit

Dick Zondag, Special Effects

Das visuelle Wunderwerk hielt 350 Disney-Mitarbeiter zehn Jahre lang in Atem. Schließlich galt es, 45 Terabyte an Datenmenge zu bewältigen. Die Rechenzeit betrug 3,2 Millionen Stunden! Dick Zondag, verantwortlich für die Effekte, verrät Film-Hintergründe und gibt Euch Tipps.

Was war die größte technische Herausforderung?

Bei der Darstellung der Dinosaurier-Haut kamen wir gehörig ins Schwitzen. Da sich die Hautoberfläche in der Fortbewegung verändert, mussten wir einzelne Muskeln animieren und diese an den Knochen befestigen. Als Vorlage diente uns eine Ton-Skelett-Nachbildung.

Welche Einsteiger-Software würden Sie interessierten Lesern und Leserinnen zum Üben empfehlen?

Ich würde für den Anfang „Poser" verwenden. Die ist recht preiswert und bietet unglaubliche Möglichkeiten – speziell, wenn man sich für Charakter-Animation interessiert. Sogar Gesichtszüge lassen sich mit dieser Software superrealistisch darstellen.

Der Alptraum jedes Bräutigams: Die erste Begegnung mit den Schwiegereltern wird zur Katastrophe. Aberwitzige Komödie!

„Junger Mann, keine Ferkeleien unter meinem Dach!" – Jack (r.) ist von seinem künftigen Schwiegersohn gar nicht begeistert

MEINE BRAUT, IHR VATER UND ICH

So manchen packt die Panik, wenn es gilt, einen Antrittsbesuch bei den zukünftigen Schwiegereltern zu absolvieren. Der „Austin Powers"-Regisseur Jay Roach schnappte sich diese hochexplosive Ausgangsposition und entwirft ein haarsträubendes Szenario, das alle Vorurteile einer solchen Begegnung aufs Korn nimmt. Auf die zur Zeit beliebte Holzhammermethode hat er aber verzichtet.

Das Drama: Krankenpfleger Greg („Verrückt nach Mary"-Loverboy Ben Stiller) fährt mit seiner Freundin Pam (Teri Polo aus der TV-Serie „Felicity") nach Long Island. Dort soll er ihren Eltern vorgestellt werden. Greg plant, bei dieser Gelegenheit um Pams Hand anzuhalten. Doch deren Vater Jack (prächtig: Robert DeNiro in seiner dritten Komödie) entpuppt sich als autoritärer Ex-CIA-Agent, für den Greg alles darstellt, was er an einem Schwiegersohn hassenswert findet.

Jay Roach inszenierte das pointierte Spiel zwischen Robert DeNiro und Ben Stiller nach dem Schneeballprinzip. Als Greg gleich am ersten Abend mit einem Sektkorken versehentlich die Urne von Jacks Mutter vom Sockel schießt, setzt er damit eine regelrechte Fettnäpfchen-Lawine in Gang. Was folgt, ist eine lange Reihe von Demütigungen und Desastern. Und schließlich ist sogar die bevorstehende Hochzeit gefährdet. Bereitet Euch auf diesen Wahnsinnstag also sehr gut vor!

Action 2 Spannung 3 Humor 1

Meine Braut, ihr Vater und ich
Komödie/USA

Start: 7.12. | ab 6 Jahre

www.uip.de

Darsteller: Ben Stiller, Robert DeNiro, Teri Polo, Blythe Danner, James Rebhorn

Achtung, Schwiegervater in Sicht! Pfiffiger Fettnäpfchen-Ulk mit pointiertem Wortwitz

2

Text: Rainer Fellmann · Fotos: Cinetext (3)

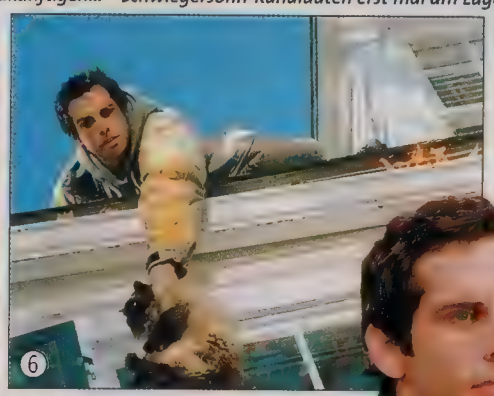
1 Hoffentlich ist der Krampf bald vorbei! Bräutigam Greg (Ben Stiller, l.) fühlt sich bei seinen zukünftigen...

2 ...Schwiegereltern nicht sonderlich wohl. Freundin Pam (Teri Polo, r.) versucht...

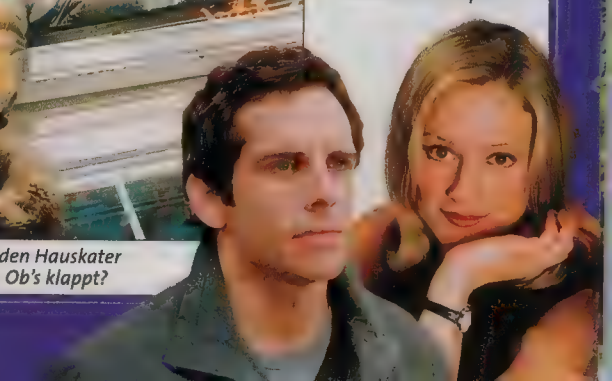
3 ...die Situation aufzulockern, aber Daddy (Robert DeNiro, l.)...

4 ...hat seine eigenen Methoden: Voller Misstrauen testet er den Schwiegersohn-Kandidaten erst mal am Lügendetektor!

5 Miez, Miez. Das Familienoberhaupt hat ein Faible für Schmusekätzchen



6 Au, Backe! Greg will den Hauskater vorm Absturz retten. Ob's klappt?



7 Jack ist am Ende. Er fürchtet, dass die Traumhochzeit platzt

Logic 3

49.95 DM

GamesStation 2
- Verstaubox für Playstation2 Zubehör
- horizontal oder vertikal zu plazieren
- Bietet Platz für 2 Controller, 2 DVDs und 2 Memory Cards
- inklusive Standfuß

49.95 DM

GamesStation 3
- Verstaubox für Playstation2 Zubehör
- Bietet Platz für 12 DVDs und 9 Memory Cards
- erhältlich im Dezember

149.95 DM

SoundStation 2
- 3-Wege Sub Woofer Soundsystem für Playstation2
- 300 Watt PMPO
- integriertes Netzteil
- auch kompatibel zu PC, Walkman, Discman, CD Player, etc.
- erhältlich im Dezember

89.95 DM

Space Wheel
- Dual Shock Lenkrad für Playstation2
- Inklusive Pedale
- 25cm Lenkraddurchmesser
- einstellbarer Neigungswinkel
- Tastenanordnung wie ein Gamepad

79.95 DM

PC Crusader Pad
- 2 Analogsticks
- Gameport/USB Schnittstelle
- Maus- und Keyboard Emulation
- 12 Feuerknöpfe
- rutschfeste, gummierte Oberfläche
- Windows 95/98 Treiber
- erhältlich im Dezember

LEISURESOFT

erhältlich
im gut sortierten Fachhandel
und bei www.Leisuresoft.de

Wumme statt Rute: Rudys Version von Knecht Ruprecht hat mit dem Original nicht viel zu tun

BRAVO Screenfun AKTION!

Etwas wärmer ums Herz wird Euch vermutlich bei Disneys „Tarzan": Diesen Film gibt es 5 x auf DVD zu gewinnen. Wie Ihr bei der Verlosung mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Eiskalte Gangster planen einen Coup zur Weihnachtszeit. Pures Tough-Guy-Kino.

Wild Christmas

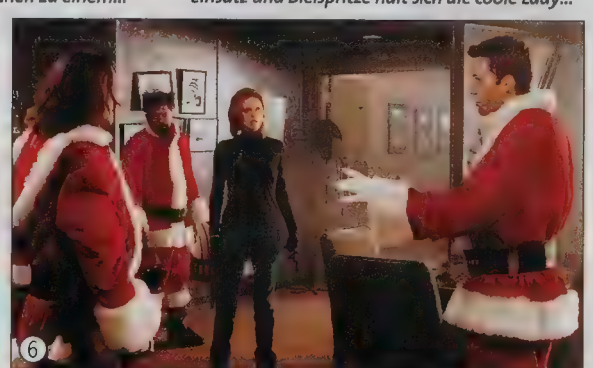
Nick und Rudy (Ben Affleck, Mitte) sind Zellennachbarn. Doch bei Frauen hört die Freundschaft auf. Gleich am Tag seiner...

...Entlassung hüpft Rudy mit Nicks Brieffreundin Ashley (Charlize Theron, r.) in die Kiste. Die heiße Affäre wird aber...

...rasch auf eine harte Bewährungsprobe gestellt. Alte Bekannte von Ashley zwingen das Pärchen zu einem...

...Raubüberfall auf ein Spielcasino. Mit Körpereinsatz und Bleispritze hält sich die coole Lady...

...die harten Jungs vom Hals. Bei Brüderchen Gabriel (Gary Sinise, r.)...



...macht sie natürlich eine Ausnahme. Wer hintergeht hier eigentlich wen? Um unauffällig ins Casino zu gelangen, verkleiden sich die...

...Gangster als harmlose Weihnachtsmänner – schließlich steht das Fest der Liebe vor der Tür

Vor dem großen Coup geht die Bande noch mal den Plan durch. Doch wie sich herausstellt, taugt der nicht viel...

Wenn es darum geht, schnörkellose Thriller zu drehen, gehört der 70-jährige Regiemeister John Frankenheimer („French Connection II", „Ronin") noch immer zur ersten Hollywood-Garde. Was die Darsteller betrifft, setzt der Routinier des Genrekinos diesmal auf angesagte Jungtalente. Eine gute Entscheidung, denn mit Ben Affleck („Good Will Hunting") und Charlize Theron („Mein großer Freund Joe") hat er zwei erstklassige Schauspieler engagiert. Deren unterkühlte Darstellung gibt der rasanten und immer wieder Haken schlagenden Räuberpistole erst den richtigen Kick.

Knacki Nick (James Frain) pflegt eine Briefromanze mit der süßen Ashley (Charlize Theron). Als er kurz vor seiner Entlassung erstochen wird, zeigt sein Zellenkumpan Rudy (Ben Affleck) wenig Skrupel und gibt sich bei der am Gefängnistor wartenden Ashley als Nick aus. Nach dem heftigen Austausch von Körperflüssigkeiten holt sie die Welt des Verbrechens aber schnell wieder ein: Ashleys ekelhafter Bruder Gabriel (Gary Sinise) zwingt das Liebespaar zu einem Raubüberfall...

Tempo, Tempo scheint das Motto von Frankenheimer gewesen zu sein. Mit der Schnelligkeit abgefeuerter Maschinengewehrsalven hetzt er die Zuschauer durch einen knallharten Film.

Ashley (Charlize Theron) steht auf sexy Weihnachtsmänner...

Action 2	Spannung 2	Anspruch 3

Wild Christmas

Thriller/USA

Start: 7.12.	ab 16 Jahre

www.wildchristmas.de

Darsteller: Ben Affleck, Charlize Theron, Gary Sinise, Clarence Williams III.

Überraschung! Die rasante Räuberpistole führt Dich ganz schön an der Nase herum

2

Texte: Rainer Pennamt

KANDILKA

Bist Du
bereit für ein
Abenteuer?

PlayStation

SNK

www.kandilka-game.com

DAS GOTHIC-HORROR-ROLLENSPIEL FÜR DEINE PLAYSTATION.

Die wichtigsten Filme des Monats

Gedanken können tödlich sein! Jennifer Lopez erforscht die Psyche eines Mörders.

Psychologin Catherine (Jennifer Lopez) klinkt sich in das Unterbewusstsein ihrer Patienten ein

In seiner kranken Fantasie hat der Massenmörder Carl (Vincent D'Onofrio) die Macht eines Gottes

The Cell

In ihren eigenen Träumen wird Catherine Deane zur heiligen Madonna...

...bis sie ins Hirn eines Serienkillers dringt. Dessen letztes...

...Opfer lebt noch. Um die junge Frau zu retten, setzt die Psychologin alles...

...daran, ihren Aufenthaltsort zu erfahren. Aber die Chancen stehen schlecht...

Die eigenen Alpträume können schon schlimm genug sein. Aber was die ehrgeizige Psychologin Catherine Deane (sexy: Jennifer Lopez) wagt, geht ins Extrem: Mit einer neuartigen Methode der Gedankenübertragung klinkt sie sich ins Hirn eines Killers ein, der im Koma liegt. Carl (Vincent D'Onofrio) foltert und ertränkt Frauen in einer Glaszelle. Und Catherine, die herausfinden soll, wo der Killer sein letztes Opfer versteckt hält, verliert sich in den Untiefen seiner zwanghaften Fantasien.

Das visuell überragende Kinodebüt des Videoclip-Regisseurs Tarsem knüpft an Psycho-Thriller wie „Sieben" an und geht streckenweise sogar noch weiter. Der Zuschauer hat's da nicht immer nicht leicht – denn die gemäldeartigen Bilder sind faszinierend und abstoßend zugleich. Dämonisch.

Action 2 | Spannung 1 | Anspruch 3

The Cell
Thriller/USA

Start: 23.11.
ab 16 Jahre beantr.

www.thecell-film.de

Schluss mit Schäfchen zählen! Tolle, aber brutale Bilder über die Macht des Unbewussten

2

KINO TOP 5

1. **Hollow Man**
   MIT KEVIN BACON
   Ein Unsichtbarer wird zum Killer. Beste Trash-B-Qualitäten!
2. **Scary Movie**
   MIT SHANNON ELIZABETH
   Hammerharte Horror-Parodie, die alle Geschmacksgrenzen sprengt.
3. **Schatten der Wahrheit**
   MIT HARRISON FORD
   Michelle Pfeiffer wird von Geistern verfolgt. Hitchcock-Hommage.
4. **Es begann im September**
   MIT WINONA RYDER
   Richard Gere liebt eine Todkranke. Herzschmerz ohne Kitschgrenzen.
5. **Der Krieger und die Kaiserin**
   MIT FRANKA POTENTE
   Schluss mit Gefühlskitsch, kämpfe für die Liebe. Gnadenlos gut.

Superstar

Molly Shannon blödelt sich hoch zur Schulprinzessin.

An amerikanischen Highschools ist anscheinend die Hölle los, wenn man Komödien wie „Eine wie keine" oder „American Pie" glauben will. „Superstar" macht einen weiteren Siebenmeilenschritt in Richtung Slapstick.

„Saturday Night Live"-Star Molly Shannon spielt die trottelige Mary, die überall unangenehm auffällt – ob beim Cheerleaden, in der Klasse oder beim Abküssen einer Straßenlaterne. Trotzdem träumt sie von einer schillernden Showkarriere und vom ersten echten Knutschabenteuer.

Oh, nein! Die Jungs vom Footballteam...

...leiden unter Marys wüsten Tanzattacken

Unter der Regie von Bruce McCulloch liefert Shannon eine Handvoll guter Lacher, in ihrer penetranten Art ist sie manchmal aber auch etwas nervig. Weniger wäre da mehr gewesen – gerade wegen der charmanten Idee, mal eine Außenseiterin aufs Siegertreppchen steigen zu lassen.

Action 4 | Spannung 4 | Humor 3

Superstar
Komödie/USA

Start: 16.11.
ab 6 Jahre beantr.

www.superstarmovie.com

Teilweise lustig, teilweise doofer Klamauk: Triumphzug eines weiblichen Schul-Underdogs

3

Drei Engel für Charlie

Das Kult-Frauentrio ist zurück.

Zu Beginn der 70er Jahre war die Fernsehserie „Drei Engel für Charlie" absoluter Mattscheiben-Kult. Drei smarte Agentinnen kämpften im Auftrag des Playboys Charlie für das Gute.

Regisseur McG wuchtet die TV-Legende jetzt auf die große Leinwand. Seine Besetzung kann sich sehen lassen: Drew Barrymore, Cameron Diaz und Lucy Liu glänzen als schlagkräftiges Trio in einem atemberaubend schnellen Actionfilm. Charlies Auftrag lautet diesmal: „Befreit ein entführtes Computergenie!" Dessen Kidnapper zwingt den Wissenschaftler derweil, eine Software zu entwickeln, die den Nutzern jegliche Privatsphäre raubt. Logisch, dass die schlagkräftigen Engel den Job mit Bravour erledigen – und dabei auch noch perfekt aussehen. Attraktive Action-Power.

Natalie (Cameron Diaz) kann schnell zuhauen

Im Team sind die Mädels unschlagbar

Action 1 | Spannung 2 | Humor 3

Drei Engel für Charlie
Action/USA

Start: 30.11.
ab 12 Jahre beantr.

www.3-engel-fuer-charlie.de

Ermitteln kann so sexy sein! Cameron, Drew und Lucy in einer rasanten Actionkomödie

2

Light It Up

Schlachtfeld Schule: Sechs Kids im Krieg mit der Polizei.

Nicht alle Highschool-Filme müssen mit durchlöcherten Apfelkuchen oder tumben Cheerleadern zu tun haben. Der Thriller „Light It Up" erinnert eher an Dramen wie „Hundstage". Der beliebteste Lehrer einer heruntergekommenen New Yorker Schule wird suspendiert. Für sechs Teenager ist das eine Enttäuschung zu viel. Sie entfesseln einen Aufstand, in dessen Verlauf sie sich mit einem angeschossenen Cop in der Schulbibliothek verschanzen. Aus dem Belagerungszustand scheint es keinen Ausweg zu geben...

Mit der Geisel Jackson (Forest Whitaker, r.) ...

...kämpfen verzweifelte Teens um ihr Recht

Regisseur Craig Bolotin („Miami Vice") setzt sich vehement für eine bessere Ausbildung mittelloser Jugendlicher ein – und schießt dabei manchmal übers Ziel hinaus. Glaubwürdige Darsteller (besonders Marcello Robinson) halten seine moralischen Anflüge jedoch im Zaum.

Action 3	Spannung 2	Anspruch 2
Light It Up Thriller/USA	Start: 30.11.	ab 12 Jahre beantr.

www.foxmovies.com

Gewalt als letztes Argument? Spannender Thriller um Missstände an US-Schulen

2

Der Grinch

Jim Carrey hegt üble Pläne. Er will Weihnachten klauen.

Vergiss „Die Truman Show" und den „Mondmann". Dies hier ist wieder der Jim Carrey mit den tausend Grimassen, der virtuose Clown aus Slapstick-Klamotten wie „Ace Ventura" oder „Ich, beide und sie". Allerdings muss man schon genau hinschauen, um Amerikas bestbezahlten Komiker überhaupt zu erkennen.

In Ron Howards Remake des Zeichentrick-Klassikers „How The Grinch Stole Christmas" spielt der perfekt maskierte Star einen bösartigen Mutanten mit viel zu kleinem Herzen.

Der Grinch (Carrey) will nur eins: böse sein...

...aber bei dieser Süßen hat er keine Chance

Der Grinch hat Mieses vor: An Heiligabend will er Weihnachten stehlen. Zu seinem Pech funkt ihm die furchtlose kleine Cindy (Taylor Momsen) dazwischen und durchkreuzt seine finsteren Pläne. Ein liebenswert zuckriger Adventskracher – und ein echter Gala-Auftritt für Jim Carrey!

Action 2	Spannung 3	Humor 2
Der Grinch Komödie/USA	Start: 23.11.	ab 0 Jahre beantr.

www.grinched.com

Gleiches Kostüm, anderes Gesicht: Jim Carrey macht dem Weihnachtsmann Konkurrenz

2

Text: Renée Wieder

FILM-NEWS

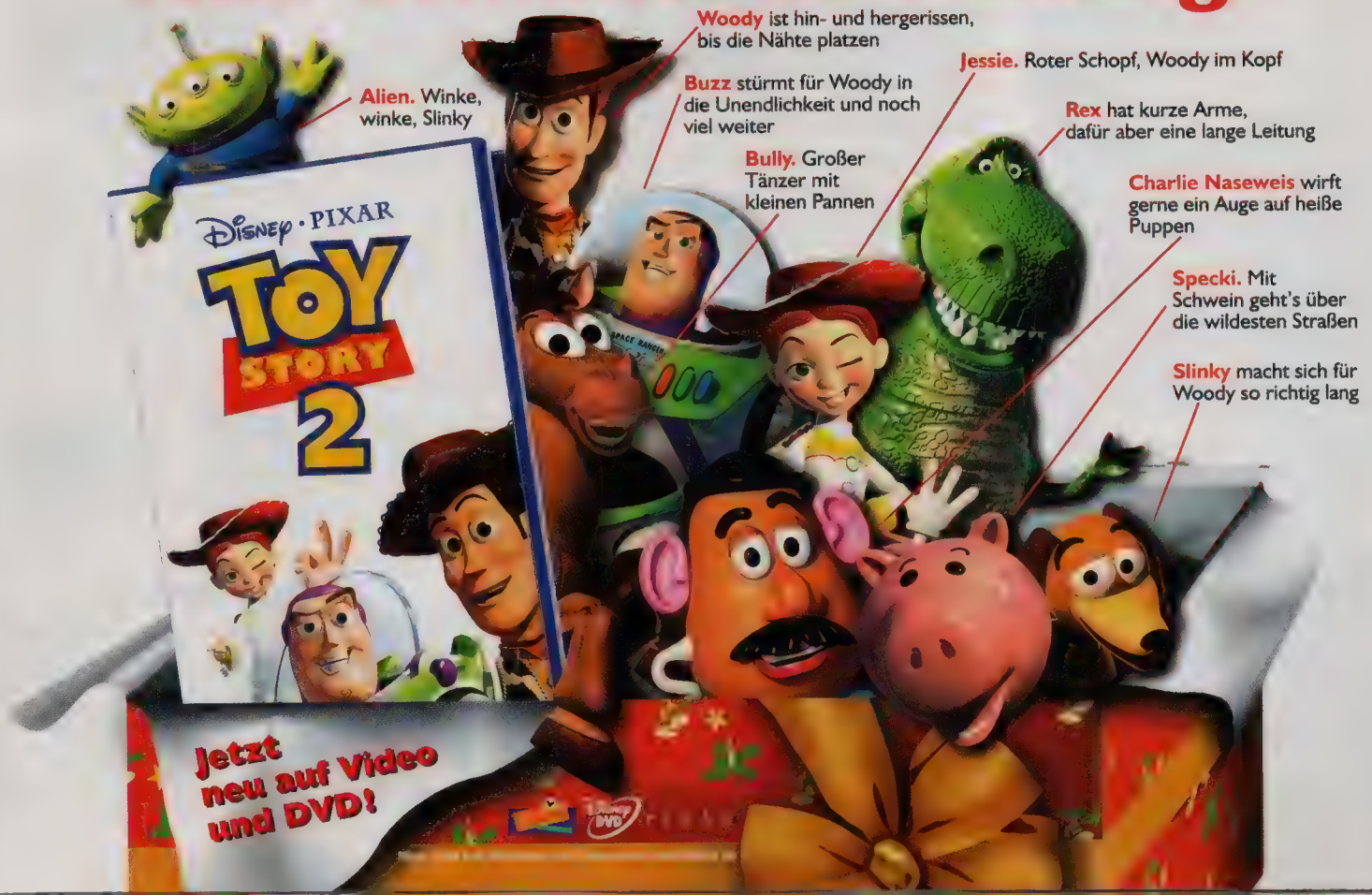
Harte Zeiten für Will Smith

Hat der Goldjunge eine Pechsträhne erwischt?! Seit Monaten trainiert Big Willy (r.), um sich für die Rolle des Boxers Muhammad Ali in Form zu bringen. Jetzt heißt es plötzlich, die Kohle sei knapp und der Film auf Eis gelegt. Für alle Fälle verhandelt Will mal über eine Fortsetzung von „Men In Black".

Lidschatten auf Veilchen

Auch Mädchen streben in den Ring. In „Girlfight" (Start: Februar 2001) knüppelt die taffe Boxerin Diana alle nieder. Die Rolle der jungen Wilden spielt Newcomerin Michelle Rodriguez, die sich bei einem Casting gegen 350 Bewerberinnen durchsetzte. Dabei fightete sie so gut, dass der Filmtrainer ihr prompt eine echte Boxkarriere vorschlug. Aber nix da: Rodriguez will Actionheldin werden.

Hier stimmt die Füllung!



TS2 © Disney/Pixar. TS © Disney. Slinky® Dog © James Ind. Mr. and Mrs. Potato Head® © Hasbro, Inc.

Die wichtigsten Videos im November/Dezember

DVDs

An jedem verdammten Sonntag

Football-Drama · ab 12 Jhr. · ab Mitte November

Oliver Stone („JFK") setzt sich hier mit den Machenschaften rund um den US-Nationalsport American Football auseinander. Herausgekommen ist ein kriegerisch inszeniertes und top besetztes Rasen-Drama. Bonusmaterial: Director's Cut. 2

Supernova

Sci-Fi · ab 16 Jahre · ab Mitte November

Eine illustre Besetzung beehrt diese aufwendige Weltall-Odyssee – von James Spader („Sex, Lügen und Video") über Angela Bassett („Strange Days") bis hin zu „Jackie Brown"-Held Robert Foster. Trotzdem plätschert der Film einfallslos dahin. 4

Otto – Der Katastrofenfilm

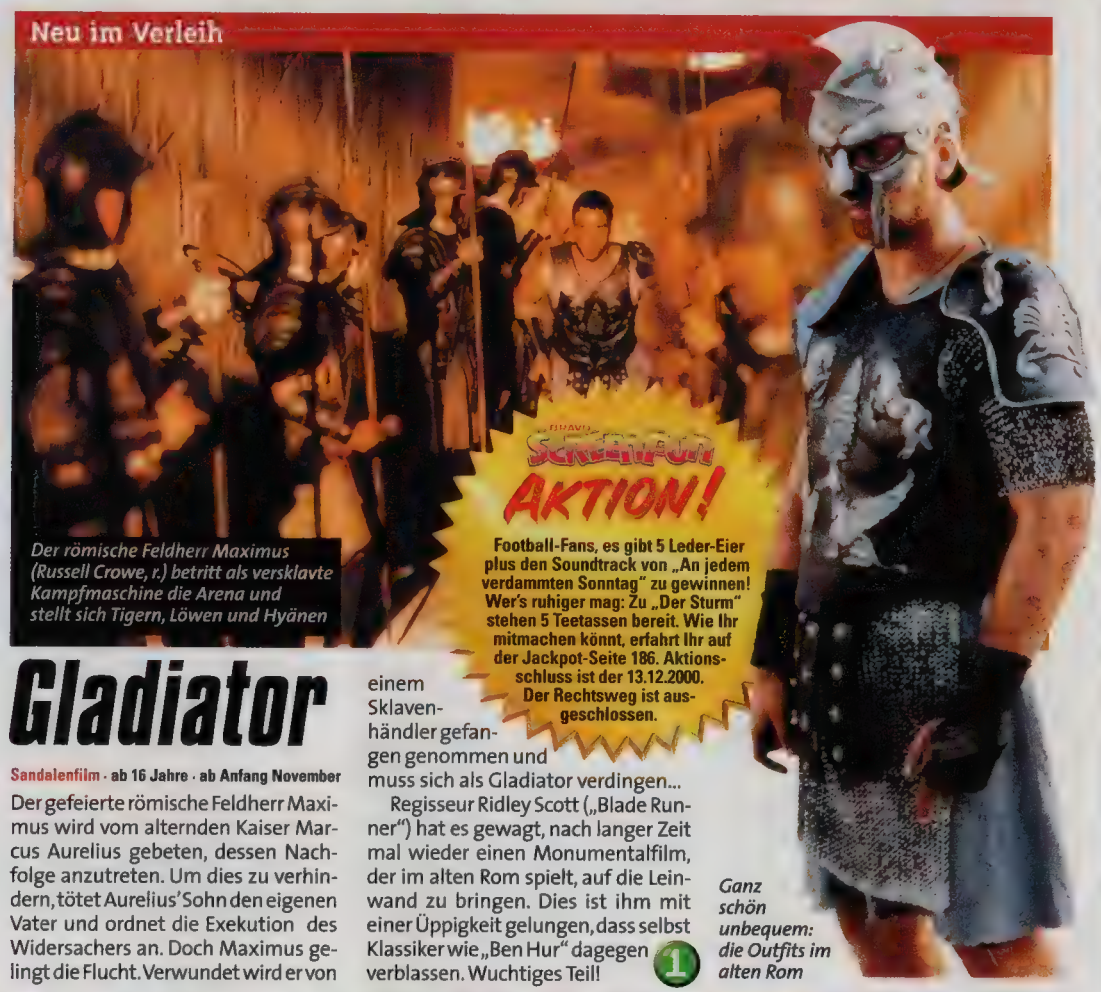
Komödie · ab 6 Jahre · ab Anfang Dezember

Als Mitglied einer Damenkapelle geht Blödel-Oldie Otto Waalkes an Bord eines Luxusliners. Und kalauert sich durch eine Kasperle-Klamotte, [illegible] Lux-Faktor ein schlechter Witz ist. Bonusmaterial: [illegible] 5

VIDEO TOP 5 VERLEIH

1. Sleepy Hollow – MIT JOHNNY DEPP
2. Anatomie – MIT FRANKA POTENTE
3. The Green Mile – MIT TOM HANKS
4. Pokémon – Der Film – MIT PIKACHU
5. American Pie – MIT [illegible]

Neu im Verleih



Der römische Feldherr Maximus (Russell Crowe, r.) betritt als versklavte Kampfmaschine die Arena und stellt sich Tigern, Löwen und Hyänen

BRAVO SCREEN FUN AKTION!

Football-Fans, es gibt 5 Leder-Eier plus den Soundtrack von „An jedem verdammten Sonntag" zu gewinnen! Wer's ruhiger mag: Zu „Der Sturm" stehen 5 Teetassen bereit. Wie Ihr mitmachen könnt, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Gladiator

Sandalenfilm · ab 16 Jahre · ab Anfang November

Der gefeierte römische Feldherr Maximus wird vom alternden Kaiser Marcus Aurelius gebeten, dessen Nachfolge anzutreten. Um dies zu verhindern, tötet Aurelius' Sohn den eigenen Vater und ordnet die Exekution des Widersachers an. Doch Maximus gelingt die Flucht. Verwundet wird er von einem Sklavenhändler gefangen genommen und muss sich als Gladiator verdingen...

Regisseur Ridley Scott („Blade Runner") hat es gewagt, nach langer Zeit mal wieder einen Monumentalfilm, der im alten Rom spielt, auf die Leinwand zu bringen. Dies ist ihm mit einer Üppigkeit gelungen, dass selbst Klassiker wie „Ben Hur" dagegen verblassen. Wuchtiges Teil! 1

Ganz schön unbequem: die Outfits im alten Rom

Doppelmord

Thriller · ab 12 Jahre · ab Mitte November

Libby Parsons wird wegen Ermordung ihres Mannes verurteilt. Doch der Gatte lebt! Packender Rachethriller mit Tommy Lee Jones (o.), der seine Spannung daraus bezieht, dass niemand zweimal für dasselbe Verbrechen angeklagt werden kann. 2

28 Tage

Drama · ab 12 Jahre · ab Anfang Dezember

Nach einem Autounfall wird Partymaus Gwen Cummings vier Wochen auf Alkohol-Zwangsentzug gesetzt. Sandra Bullocks Charme ist der größte Pluspunkt in einem halbherzig inszenierten Film, der komisch und seriös zugleich sein will. 4

Brokedown Palace

Drama · ab 12 Jahre · ab Anfang Dezember

Auf einer Abenteuertour nach Bangkok kommen Alice und Darlene in Teufels Küche: Drogenfahnder entdecken Heroin in ihrem Gepäck. Dieser Gefängnisfilm lebt vor allem von der Klasse seiner Hauptdarstellerin Claire Daines (r.). 2

Neu im Verkauf

Der Sturm

Action · ab 12 Jahre · ab Ende November

Die Besatzung der „Andrea Gail" erwartet der Sturm der Jahrhunderts mit Windgeschwindigkeiten von bis zu 160 Stundenkilometern. Trotz Stars wie George Clooney und Mark Wahlberg (o.) sowie Megaeffekten ein recht wässriges Vergnügen. 3

Mission To Mars

Action · ab 12 Jahre · ab Ende November

Bei der Erkundung des roten Planeten geraten Astronauten in einen Wirbelsturm. Eilig wird eine Rettungstruppe zusammengestellt. Optisch bestechender Spacetrip, bei dem Regisseur Brian de Palma leider die Story vernachlässigt hat. 3

Die Simpsons.com

Zeichentrick · ab 6 Jahre · ab Ende November

Auch die Simpsons wagen den Schritt ins neue Medienzeitalter – prompt zieht sich Homer den Zorn des Microsoft-Obersten Bill Gates zu... Vier Serien-Episoden, die sich allesamt neuesten Technologien widmen. Herrlich anarchisch. 1

Text: Rainer Fellmann · Charts: MediaControl

Revell

POWER ACES

Jedes Mal ein neues Abenteuer!

TECHNO-RAIDERS

Die Bösen

Name: TECHNO-RAIDERS – Halb Mensch, halb Maschine durch bionische Techno-Glieder

Die Story

Revell POWER ACES™, zwei hochqualifizierte Elite-Truppe, stehen sich gegenüber

Die Fahrzeuge

Aber beide Teams haben eins gemein: Einzigartige Fahrzeuge! Sie sind für ihre Missionen speziell ausgerüstet und verwandeln sich blitzschnell in Action-Fighter.

alpha AGENTS

Die Guten

Name: ALPHA AGENTS
Mission: Kampf gegen das Böse

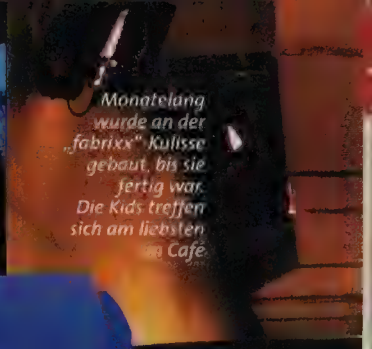
Action Modelle zum Basteln, Spielen und Transformieren. Mit Figur und Comic.

www.poweraces.com
Online-Game • Mega-Gewinnspiel
Infos über Helden und Fahrzeuge

Erhältlich im Spielwaren-Fachhandel, SB-Märkten oder in den Spielwarenabteilungen der großen Kauf- und Warenhäuser

Seit Drehbeginn im Mai sind die Darsteller längst auch im wahren Leben dicke Freunde

„Band ohne Namen" Musiker Claus Capek (l.) spielt in den ersten drei Folgen mit



Monatelang wurde an der „fabrixx"-Kulisse gebaut, bis sie fertig war. Die Kids treffen sich am liebsten im Cafe

=fabrixx=

Zu wenig Taschengeld, Ärger in der Schule, Stunk zu Hause und zum ersten Mal verliebt – all das passiert in „fabrixx". Das Drehbuch zur neuen TV-Serie lässt kein Thema aus, mit dem man sich rumschlägt.

Willkommen im Club: „fabrixx"-Leiter Uli (Christof Arnold) mit seinen Kids

INFO

ESTHER hat reichlich Liebeskummer am Hals. Sie hat sich in Claus verknallt, den sexy Songwriter der „Band ohne Namen".

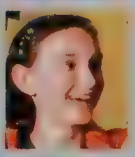
MEHMET ist seinerseits in Esther verliebt und versucht ihr sogar dann beizustehen, wenn Claus sie mal wieder enttäuscht.

FRANZISKA kennt die anderen noch nicht lange. Um Eindruck zu machen, bringt die Arzttochter eine amputierte Hand mit.

DENNIS ist genau wie Franziska ein Neuling. Um sie zu übertrumpfen, klaut er 2000 Mark aus dem Büro des „fabrixx"-Nachbarn Schmelzer.

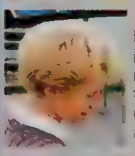
MIKE versammelt täglich seine Freunde um sich. Er ist das Herz der Truppe und zu allem bereit, wenn er damit seinen Leuten helfen kann.

SALIH ist das Gehirn der Gruppe. Als Computergenie verbringt er jede freie Minute vor dem Bildschirm seines schnellen Rechners.



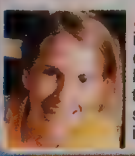
GIANNA hat Stress mit ihrer Mutter. Die will ihre rebellische Tochter vielleicht sogar in ein Internat stecken.

CARLO ist Giannas kleiner Bruder. Mit seinen sieben Jahren ist er so neugierig, dass er mal einfach so in einen Laster nach Berlin steigt.



SEBASTIAN läuft nie ohne seine heiß geliebte Videokamera herum. Der Filmfreak geht den anderen damit machmal gehörig auf die Nerven.

ANJA hat ein ungewöhnliches Hobby: Sie repariert für ihr Leben gern Autos. Außerdem ist sie so was wie der ruhende Pol in der Clique.



ANICA ist ganz klar der Paradiesvogel im Team. Sie liebt exklusive Friseurtermine und verschlampt schon mal ihre Hausschlange!

Die ersten Folgen

Abgeblitzt

(1.12.) Gianna, Anica und Anja fälschen einen Brief von Claus an Esther. Als diese überglücklich bei ihrem verblüfften Helden aufläuft und sich blamiert, ohrfeigt sie den ahnungslosen Mehmet.

Böses Erwachen

(8.12.) Schmelzer, der fiese Nachbar des „fabrixx", will die Clique loswerden und versucht, ihr Alkohol anzudrehen. Zum Glück filmt Sebastian alles und geht zur Polizei. 1:0 für die Kids!

Abgehauen

(15.12.) Die Truppe will ins Kino und stellt ausgerechnet die flippige Anica zum Babysitting für den kleinen Carlo ab. Doch Anica geht zum Friseur, und Carlo steigt zum Spaß in einen Laster nach Berlin...

Familienkrach

(22.12.) Carlo ist immer noch verschwunden. Als seine Schwester Gianna ihren Eltern davon berichtet, ist Schluss mit lustig. Die Luft wird so dick, dass Gianna ebenfalls abhaut.

Treffpunkt für Kids: Das Jugendzentrum „fabrixx“

Interview mit Christof Arnold

Ex-„Marienhof“-Star Christof Arnold

Du bist vom „Marienhof“ zu „fabrixx“ gewechselt. Wo liegen die Hauptunterschiede zwischen den beiden Serien?

„Marienhof“ ist eine Daily-Soap, während „fabrixx“ nur einmal die Woche läuft. Ich kann mir bei der Arbeit mehr Zeit nehmen. Der andere Riesenunterschied sind die Kids. Drehen mit Jugendlichen ist klasse, sie bringen frischen Wind an den Set.

Wie schneiden die jugendlichen „fabrixx“-Darsteller im Vergleich zu erwachsenen Schauspielern ab?

Die Bande ist spontaner. Und sie beherrschen alle ihren Text, im Gegensatz zu so manchem Profi! Wenn sie am Set agieren, denke ich: Aha, so sind die heute drauf. Sie sind weiter, als meine Generation in dem Alter war, und irgendwie cleverer.

Welche Rolle würdest du wirklich gern mal spielen?

In fünf oder zehn Jahren wäre ich gern „Tatort“-Kommissar. Als Kontrast reizt mich auch eine Comicfigur wie Batman. Als echte Herausforderung könnte ich mir aber auch eine Charakterrolle vorstellen.

Wie entspannst du dich, wenn du gerade nicht drehst? Was sind deine Hobbys?

Ich habe ein Faible fürs Nachtleben. Außerdem fahre ich Motorrad, eine schwarze 1100er Honda – und ein 64er Mercedes-Coupé. Früher bin ich viel BMX-Rad gefahren. Jetzt fehlt mir leider die Zeit dafür.

Text: Renée Wieder

FREITAGS
16.00 ARD
FABRIXX
SHOWVIEW: 89-54-38 (24.11.)

Wo steht eigentlich geschrieben, dass beim Arbeiten immer tödlicher Ernst herrschen muss? Wer den Stuttgarter Set von „fabrixx“ betritt, kommt in eine Welt voller Krach und Leben. **Elf Kids, in einem Casting mit 400 Bewerbern ausgewählt, stehen im Mittelpunkt der gleichnamigen neuen Serie. Sie haben einen Riesenspaß am Spielen, rennen ständig durch die Gegend und meckern, wenn ihnen eine Szene nicht gefällt.** Schließlich kennen sich die Jugendlichen bei den Geschichten, die hier jeden Freitag (Wiederholung samstags, 12.10 Uhr) erzählt werden, am besten aus: In den ersten 76 Folgen geht es nämlich um die Abenteuer, die man mit zehn oder vierzehn so erlebt.

Schauplatz ist eine alte Fabrik – das Jugendzentrum „fabrixx“. Geleitet wird es vom Ex-Theologen Uli Büchner (dargestellt von Christof Arnold, bekannt von „Marienhof“). Regelmäßig trifft sich hier die Clique um den 14-jährigen Mike (Tobias Wolf). **Die erste Episode „Soundcheck“ wartet gleich mit einem Stargast auf: Esther verknallt sich in Claus von der „Band ohne Namen“...**

Um die Geschichten aller elf Kids auf einem Fleck darstellen zu können, wurde ein riesiges Studio mit allen Schikanen eines Jugendzentrums gebaut: Internetcafé, Kantine, Kuschelecke, Spielareal, Küche und Fitnessraum. Parallel zum Geschehen könnt Ihr unter der Web-Adresse *www.fabrixx.de* über die Figuren und Dialoge diskutieren, aber auch vorschlagen, was in „fabrixx“ unbedingt anders laufen sollte. Los geht's!

Auf der Flucht

(29.12.) Uli (Christof Arnold) feiert seinen Einstand als neuer „fabrixx“-Leiter. Carlo wurde inzwischen von der Polizei aufgegriffen. Keiner ahnt, dass jetzt Gianna zu Hause vermisst wird.

Tischbolzen, die Dritte: Kickern ist echt nicht einfach, wenn dabei die Kamera läuft

Ab in den Korb: Will Mike (l.) Dennis dunken? Nö, die Rangeleien sind nur Spaß

Nerviger Tunnelblick: Sebastian (r.) muss mal wieder den „fabrixx“-Alltag für die Ewigkeit dokumentieren

Mythen, Aberglaube und Magie: Willkommen in der „Twilight Zone"

Startrampe der Stars

Vom kleinen auf den großen Schirm: Diese Männer gingen durch die Mysteryschule

Bruce Willis

spielt mit in der Folge „Bloß nicht schlafen". Der Sendetermin steht leider noch nicht fest

Morgan Freeman

Hollywoods Charakterkopf brillierte 1985 mit einem Part in „Spiel mit offenen Karten"

Wes Craven

Der Schlitzerkönig drehte gleich sechs Episoden – auch mit Willis und Freeman

Joe Dante

Spezialist für Paranormales: Auch „Gremlins"-Regisseur Joe Dante gehört in die Crewliste

Gruselalarm

TWILIGHT ZONE

„Akte X"-Fans, aufgepasst: Der Uralt-Klassiker unter den Mystery-Serien geistert jetzt über den Bildschirm.

„Ein falscher Gott": Aua! Ich hab doch gar nichts getan... Gleich kommt Hilfe aus der fünften Dimension

„Botschaften aus einer fernen Welt": Sie sieht Dinge (und Wesen), die andere nicht sehen

„Das Glück im Traum": George Wendt mimt einen Erfinder, dessen großer Traum zum Alptraum wird

„Hilferuf der Seelen": Wissenschaftler untersuchen die verwüstete Erde – eine erschreckende Vision aus der Zukunft

MITTWOCHS 23.15 RTL II

TWILIGHT ZONE

SHOWVIEW: 91-23-87 (29.11.)

Gut informierte Gänsehaut-Freaks wissen es: Diese Gruselreihe hat das Mystery-Genre lange vor „Akte X" erfunden. Der Kult um „Twilight Zone" begann bereits 1959, als Rod Serling auf die Idee zu einer Schwarz-Weiß-Serie um paranormale Ereignisse kam. Er schrieb die meisten Storys und trat in den Folgen als charismatischer Erzähler auf. **Heutige Superstars wie Robert Redford oder Dennis Hopper spielten damals schon mit und nutzten „Twilight Zone" als Sprungbrett nach Hollywood.**

Fünf Jahre später dann das plötzliche Aus. 1985 jedoch, zehn Jahre nach Serlings Tod, entstanden knapp 100 neue Episoden, die jetzt endlich auch bei uns laufen. RTL II geht aber nicht chronologisch vor, sondern beginnt mit der zweiten Staffel. Den Anfang machen die Folgen „Ein falscher Gott" (ein Elvis-Imitator trifft den echten King) und „Botschaften aus einer fernen Welt" (ein einsames Mädchen schließt Freundschaft mit einem Alien).

Das Gespür für Hollywoodstars hat sich die Serie bewahrt. Bruce Willis und Morgan Freeman veredelten einzelne Episoden ebenso wie die Regisseure Wes Craven und Joe Dante. **Dabei ist eines immer garantiert: Es wird unheimlich. Merkt Euch also das Credo der Twilight Zonies: Dies ist die fünfte Dimension...** Video programmieren!

Die ersten Doppelfolgen

Das Glück im Traum
Hilferuf der Seelen

(6.12.) Der verkannte Erfinder Barney stellt fest, dass seine Träume wahr werden. Und: In der Zukunft finden Forscher auf der zerstörten Erde Gespenster.

Das Erbe der Väter
Die unvollendete Geschichte

(13.12.) Jeff lebt mit seinem Vater in einer einsamen Gegend, in der seltsame Wesen umhergehen. Eine Lehrerin erinnert sich an rätselhafte Ereignisse von früher.

Ewige Jugend?
Eine Party mit Folgen

(20.12.) Um nicht mehr zu altern, trinkt die 40-jährige Christie (o.) ein geheimnisvolles Elixier. Komponist Richard macht eine Zeitreise in seine eigene Vergangenheit.

Schrecken nach Ladenschluss
Fernes Glück

(27.12.) Martha begegnet beim Einkaufen mysteriösen Gestalten. Eine junge Frau flüchtet mithilfe von Gruselgeschichten vor ihrem mordlustigen Vater.

Ein Lied in alle Ewigkeit
Merkwürdiger Besuch

(3.1.) Radiomoderatorin Andrea kriegt Besuch von ihrem Ex-Freund, der vor Jahren spurlos verschwand. Ein Vietnamsoldat belästigt eine fremde Familie.

Text: Wiedet · Fotos: Cinetext (4)

THRUSTMASTER®

www.thrustmaster.com

Play with Style!

FreeStyler Board™

Megacooler Untersatz
für alle
Boarding-Games

360 modena® Racing Wheel

360 Modena® :
Die Wahl der Sieger

Shock 2

Radio Frequency Controller

Fesselspiele sind out

Für
PlayStation®
PlayStation® 2 und
PlayStation® one

© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster, is a registered trademark of Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari IDEA. FreeStyler Board™ is a trademark of Guillemot Corporation. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. All other nationally and internationally recognized trademarks and brand names are hereby acknowledged. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

You drive me crazy

Neue Folgen

Räumt die Straßen, sie sind wieder unterwegs: Schrille Zeitgenossen wollen das Abenteuer Führerschein bestehen.

Ein Mann der harten Gangart: In der ersten Staffel verpasste „Kamikaze"-Talker Niels Ruf einer Fahrschülerin mal eben einen Knebel

Diese netten Herrschaften wollen alle nur das eine – so schnell wie möglich den heiß begehrten Lappen machen

SONNTAGS
22.15 RTL II
YOU DRIVE ME CRAZY
SHOWVIEW: 954-7-566 (10.12.)

Berlin kann aufatmen. Die zweite Staffel der schrillen Doku-Soap „You drive me crazy" ist abgedreht, und die Straßen sind um neun panische Fahrschüler ärmer. Jetzt brettert der Spaß um das schweißtreibende Abenteuer Führerschein über die Mattscheibe: mit den Fahrlehrern Falco Peters und Heiko Greiser, gewohnt ungewöhnlichen Fahrschülern – darunter ein buddhistischer Seefahrer – sowie illustren Gästen. **Im neu installierten „Promi-Check" zeigen die Comedians Supa Richie und Mundstuhl sowie Techno-Papst Kid Paul, was sie hinterm Steuer draufhaben. Oder auch nicht...**

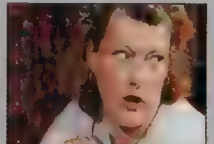
Die ersten sechs Folgen, die dieses Frühjahr im Anschluss an „Big Brother" liefen, machten der Container-Crew mächtig Konkurrenz. Und Plauder-Bösewicht Harald Schmidt kam nicht umhin, den Fahrschulwahnsinn als „Mega-Freak-Reality-Show" zu bezeichnen. **So viel Zuspruch hat die Verantwortlichen angespornt, den zweiten Durchlauf mit noch mehr Verrücktheiten zu spicken.** Bis zu fünf Kameras sind im Auto dabei. Jedes nervöse Zittern in den Stimmen der Fahrschüler, jedes rasante Reifenquietschen und jede Schweißperle werden in die heimische Hütte übertragen.

Den Börsen-Millionär Helmut Renger juckt das wenig. Obwohl – oder weil – der 25-Jährige in der ersten Staffel durch die Prüfung gerasselt ist, macht er wieder mit – nach 150 (!) Fahrstunden. Viel nervöser als er ist Elke Werner, die hinterm Steuer fast das Atmen vergisst. Oder Chicco, dessen Glatze ein Spinnen-Tattoo ziert. Allen eine gute Fahrt!

INFO

Die skurrilsten Fahrschüler

Chicco
Chicco ist von Kopf bis Fuß tätowiert, dazu gepierct. Der erklärte Spinnen- und Amphibienfreund fährt ein „rat-bike" – seine alte BMW hat er komplett mit Müll zugehängt. Trotz seines schrägen Outfits ist der Altenpfleger der Liebling unzähliger Rentner.



Elke Werner
Wenn Elke und ihr Ehemann Wolfgang gemeinsam im Fahrschulwagen sitzen, geht der Fahrlehrer in Deckung. Denn Elkes liebste Beschäftigung ist lautstark zanken und zetern. Hinterm Steuer wird die 43-Jährige allerdings kleinlaut – ihre ersten Einparkversuche machte sie vorsorglich zwischen „unkaputtbaren" Plastikhütchen.

Text: Rainer Fellmann

What's up, Brother? Supa Richie beherrscht die Kunst der schnellen Worte – die Kunst des Lenkens fällt ihm aber noch schwer

Heute ist Theorie angesagt: Das Comedy-Duo Missfits paukt heftig...

...Verkehrsregeln. Die Jungs von Mundstuhl ziehen 'ne rasante Fahrstunde vor

The Learning Company®

Weißt du alles über Pokémon?

PokéROM™

Lern sie alle!™

NEU
Mini CD-ROMs zum Sammeln!

Sammel sie alle!

- Werde unschlagbar in Pokémon und auch in Mathe & Deutsch...
- Gewinne und sammle Pokémon-Bilder zum Drucken.
- Fordere deine Freunde im Pokémon-Quiz heraus!

Nur in handelsüblichen CD-ROM-Laufwerken abspielbar. Verleitung oder Spindel-CD-R... Laufwerken abspielbar.

©2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc. and its Sensory... © 1995-2000 Nintendo. ... ARIO, GAME FREAK, TM & ® are trademarks of Nintendo. ©2000 Nintendo. All rights reserved.

Info unter 01805-143275 (0,24 DM/Min.) www.learningco.de

Nintendo

Windows 98/95® Macintosh® CD-ROM

TV Top-Filme des Monats

20.15 RTL SONNTAG, 19. NOVEMBER
VERGESSENE WELT: JURASSIC PARK
SHOWVIEW: 30-576

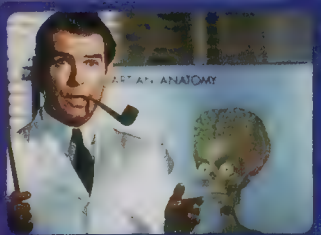
Etwas hat überlebt! Im zweiten Teil kehrt Chaosforscher Ian Malcolm zurück ins Reich der Dinosaurier.

22.20 SAT.1 FREITAG, 24. NOVEMBER
MORTAL KOMBAT 2
SHOWVIEW: 60-881-441

Der Erde droht durch den finsteren Shao Khan der Untergang. Liu Kang und seine Crew (Foto) haben nur sechs Tage Zeit, das Unheil abzuwenden. Fulminante Actionszenen machen die lahme Story wett.

20.15 KABEL 1 SAMSTAG, 25. NOVEMBER
BEN HUR
SHOWVIEW: 973-039

Der Klassiker unter den Sandalenfilmen zeigt das dramatische Duell zwischen dem Aristokratensohn Judah Ben Hur (l.) und seinem Jugendfreund Messala. Bombastisch.



20.15 PRO 7 SONNTAG, 26. NOVEMBER
MARS ATTACKS
SHOWVIEW: 8-597-399

Bond-Darsteller Pierce Brosnan muss auch hier die Welt retten. Seine Gegner sind kriegslüsterne Marsmännchen. Macht auch beim x-ten Mal Angucken noch Spaß.

Die Programm-Highlights im November/Dezember

Spielfilme

Ein Himmelhund von einem Schnüffler (Sa, 18. November): Spaßvogel Chevy Chase ermittelt tierisch gut aus dem Jenseits

20.15 VOX MITTWOCH, 15. NOVEMBER
CYBERSPACE – EIN ALPTRAUM WIRD WAHR
SHOWVIEW: 8-489-326

Panik während einer Virtual-Reality-Show: Ein Phantom bedroht Sängerin Samantha, die Hauptattraktion. Mörderisches Schattenspiel.

20.15 KABEL 1 FREITAG, 17. NOVEMBER
SPIEL MIR DAS LIED VOM TOD
SHOWVIEW: 201-122

Legendärer Italowestern mit Charles Bronson als Mundharmonika-Spieler. Perfekt!

20.15 VOX FREITAG, 17. NOVEMBER
HIMALAYA EXTREM – UNTER LAWINEN BEGRABEN
SHOWVIEW: 39-031-045

Zu ihrem Geburtstag überrascht Joe Hoffman seine Frau Amy mit der Erfüllung eines lang gehegten Wunschs: Er schenkt ihr eine Reise nach Nepal. Alptraumhafte Trekking-Tour.

13.40 KABEL 1 SAMSTAG, 18. NOVEMBER
EIN HIMMELHUND VON EINEM SCHNÜFFLER
SHOWVIEW: 80-468-595

Privatdetektiv Benjamin Browning (Chevy Chase) wird Opfer eines Mordanschlages – was ihn nicht daran hindert, weiter zu schnüffeln…

20.15 SAT.1 SONNTAG, 19. NOVEMBER
DIE SPUR MEINER TOCHTER
SHOWVIEW: 5-474-660

Schimanski-Darsteller Götz George sucht verzweifelt seine verschollene Tochter im Nahen Osten und kommt dabei Waffenhändlern auf die Spur. Hochspannungs-Thriller vor exotischer Kulisse. Teil zwei: 20.11., 20.15 Uhr.

20.15 SAT.1 DIENSTAG, 21. NOVEMBER
DIE TODESWELLE – EINE STADT IN ANGST
SHOWVIEW: 790-719

Ingenieur Todt nimmt an einem Staudamm einen Job als Techniker an. Fluten-Spektakel.

20.15 PRO 7 MITTWOCH, 22. NOVEMBER
REAL LOVE
SHOWVIEW: 164-384

Kellnerin Caroline (Marisa Tomei) verknallt sich ausgerechnet in den todkranken Tellerwäscher Adam. Rührende Love Story mit Christian Slater (neuester Film: „The Contender").

Real Love (Mi, 22. November): *Herzzerreißend: Caroline (l.) hat nur noch Augen für den todkranken Adam (Christian Slater)*

Godzilla und die Monster aus dem All (So, 26. November): Das schuppige Urweltviech wird von Außerirdischen ferngesteuert

20.15 PREMIERE WELT SAMSTAG, 25. NOVEMBER
ICH WEISS NOCH IMMER, WAS DU LETZTEN SOMMER GETAN HAST
SHOWVIEW: NICHT MÖGLICH

Zwölf Monate nach dem Gemetzel nimmt der „Fischer" sein blutiges Handwerk wieder auf.

16.20 KABEL 1 SONNTAG, 26. NOVEMBER
GODZILLA UND DIE MONSTER AUS DEM ALL
SHOWVIEW: 30-415-8392

Inoshiro Honda lässt seine Pappechsen gegen feindliche Invasoren antreten. Monsterkult.

16.55 PRO 7 SONNTAG, 26. NOVEMBER
GREMLINS – KLEINE MONSTER
SHOWVIEW: 1-553-926

Solange sie kein Wasser abkriegen, sind die Gremlins putzige Geschöpfe. Horrorvergnügen.

20.15 KABEL 1 MONTAG, 27. NOVEMBER
TODSÜNDEN
SHOWVIEW: 8-005-346

Ex-„Superman" Christopher Reeve gerät als Pater Cusack in arge Gewissensnöte: Ein Unbekannter beichtet ihm einen Mord. Sündig.

20.15 SAT.1 DIENSTAG, 28. NOVEMBER
EINLADUNG ZUM MORD
SHOWVIEW: 8-949-758

Nina lebt in einem Heim und hat kaum Kontakt zu ihren Eltern. Eine Ferienreise soll die Familienidylle wiederherstellen. Bösartig.

20.15 PRO 7 MITTWOCH, 29. NOVEMBER
VIRUS
SHOWVIEW: 22-020-810

Bei der Routine-Autopsie eines Drogendealers wird eine Cholera-Infektion festgestellt. Epidemie-Spezialisten setzen alles daran, den verseuchten Stoff zu finden. Serien-Profi Joe Napolitano („Akte X") führte hier Regie.

23.05 PRO 7 FREITAG, 1. DEZEMBER
AIRBONE – FLÜGEL AUS STAHL
SHOWVIEW: 568-181

Jake Preston (Nicolas Cage) ist Helikopterpilot der US-Army. Gemeinsam mit südamerikanischen Streitkräften fliegt er Einsätze gegen ein Drogen-Kartell. Anschnallen und festhalten – die Air-Action macht schwindelig.

Einladung zum Mord (Di, 28. November): *Für Nina (l.) wird die Versöhnungsreise mit ihren Eltern zum absoluten Horrortrip*

Serie

Pacific Blue – Die Strandpolizei (Sa, 18. November): Brust raus, Bauch rein. Die durchtrainierten Fahrrad-Cops im Einsatz

16.00 SAT.1 SAMSTAGS (NEUE FOLGEN)
PACIFIC BLUE – DIE STRANDPOLIZEI
SHOWVIEW: 319-203-100 (18.11.)

Bei ihrem ersten Fall geht es für die Neulinge Jamie und Russ um synthetische Drogen.

15.10 PRO 7 SONNTAGS
DIE VERLORENE WELT / DIE HÖHLE DER GEISTER
SHOWVIEW: 97-537-704 (19.11.)

Dr. Challenger ist im Amazonasgebiet auf der Suche nach einem gigantischen Urwesen.

10.00 SUPER RTL MITTWOCHS
TUCKER JAMES, DER HIGHSCHOOL-BLITZ
SHOWVIEW: 7-281-079 (22.11.)

Zu Beginn des neuen Schuljahres wird Tucker bei der Wahl zum Schul-DJ ausgestochen. Autsch!

9.55 PRO 7 SAMSTAGS
PHANTOM 2040 – BOTSCHAFT AUS DER ZUKUNFT
SHOWVIEW: 63-758 (25.11.)

Kit Walker jr. will Ökoingenieur werden, aber seine Familienhistorie beruft ihn zum Phantom.

13.50 RTL SONNTAGS
SEAQUEST DSV
SHOWVIEW: 10-143-520 (26.11.)

Der Computerfreak Lukas begegnet auf einer fremden Unterwasserstation seinem Idol, dem legendären Hacker „Mycroft". Begeistert nimmt Lucas an dessen zwielichtigen Projekten teil. Aufwendige Sci-Fi-Reihe.

17.30 PRO 7 FREITAGS
CYBILL
SHOWVIEW: 2-557-617 (1.12.)

Cybill (Cybill Shepard) stellt in einem Werbespot eine singende Toilette (!) dar. Kevin und Rachel wollen sich derweil ihren lang ersehnten Haus-Traum erfüllen. Jede Hütte, die sie besichtigen, wird erst mal auf Sicherheit und sexuelle Inspiration geprüft. Okay, okay…

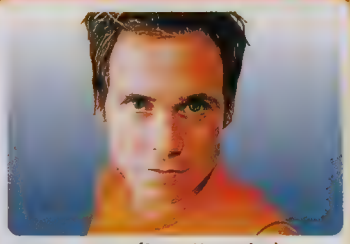
20.15 RTL DONNERSTAGS (NEUE FOLGEN)
ALARM FÜR COBRA 11
SHOWVIEW: 1-974-988 (7.12.)

Eigentlich wollte Walter Schumann nur helfen, als sich vor ihm auf der Autobahn ein Auto überschlägt. Statt dessen richtet der schwer verletzte Fahrer eine Waffe auf den verdutzten Mann… Auch in der sechsten Staffel wartet viel Arbeit auf die Autobahn-Kommissare.

Phantom 2040 (Sa, 25. November): *Dreimal dürft Ihr raten, gegen wen Kit alias das Phantom kämpft. Die Guten sind's nicht...*

Text: Rainer Fellmann

Fun



BRAVO TV Extra (So, 19. November): *Ex-Touché-Sänger Martin präsentiert die Spielsensation des Jahres – die PS2!*

19.30 PRO 7
SAMSTAG, 18. NOVEMBER
MAX – DAS GANZE LEBEN!
SHOWVIEW: 371-595

In dem Boulevardmagazin dreht sich alles um Film, Musik, Fernsehen, Sport und Lifestyle.

12.00 RTL
SONNTAG, 19. NOVEMBER
DISNEY FILMPARADE
SHOWVIEW: 44-417-563

Habt Ihr's schon gehört? „Toy Story 2" gibt es endlich auf Video. Aus diesem freudigen Anlass stattet Jasmin Wagner alias Blümchen Buzz Lightyear und Woody einen Besuch ab.

14.55 RTL II
SONNTAG, 19. NOVEMBER
BRAVO TV EXTRA
SHOWVIEW: 74-271-853

Moderator Martin Scholz präsentiert im Rahmen der SCREENFUN-Edition die Spielsensation des Jahres – die neue Playstation 2! Und zwar direkt aus Sonys exklusivem Style Store.

18.00 PRO 7
SAMSTAG, 25. NOVEMBER
LOVESTORYS MIT ANDREAS TÜRCK
SHOWVIEW: 70-046-560

Eine Talkshow nur für die Liebe – romantisch, prickelnd, frech. Auch für Jungs geeignet!

10.15 PRO 7
SONNTAG, 26. NOVEMBER
CINEMA TV
SHOWVIEW: 43-000-940

Neben aktuellen Filmvorstellungen liefert das Redaktionsteam einen Blick hinter die Kulissen, News vom Set sind ebenso dabei wie ein Überraschungsgast der Woche.

22.00 MTV
DONNERSTAGS (NEU)
SCHLINGENSIEFS U 3000
SHOWVIEW: 4-307-143 (30.11.)

Jeden Donnerstag begibt sich der exzentrische Tausendsassa auf „U-Talk" in den Berliner Untergrund. Dort führt er spontane Gespräche. Ziemlich durchgeknallt.

21.15 RTL II
DIENSTAGS (NEU)
POPSTARS
SHOWVIEW: 71-916-563 (5.12.)

Das größte Musik-Casting Deutschlands geht in die zweite Runde: 3000 (!) Mädchen haben jetzt die Chance zu zeigen, was sie wirklich können. „Popstars" begleitet den Werdegang einer Girlgroup von den Anfängen bis hin zum Plattenvertrag und dem ersten Bühnenauftritt. Das Konzept ist identisch mit der Doku-Soap „Deine Band". Nicht originell, aber spannend.

Popstars (Di, 5. Dezember): *Großes Schlottern vor dem Casting. Werden die fünf Girls den Sprung in den Pop-Himmel schaffen?*

Sport

Powderhausen TV – Das Snowboard-Magazin (Sa, 25. November): *Weltmeister Peter Bauer gibt als Einführung Tipps für Anfänger*

19.15 DSF
SAMSTAG, 18. NOVEMBER
MOTOBIKE – DAS POLO MOTORRAD MAGAZIN
SHOWVIEW: 52-797-103

Fahrberichte satt: Harry Weber testet eine Ducati Monster 900 Special, eine Honda Black Widow und eine Honda VTR 1000 SP1.

14.30 DSF
SAMSTAG, 25. NOVEMBER
POWDERHAUSEN TV – DAS SNOWBOARD-MAGAZIN
SHOWVIEW: 47-47

In insgesamt 16 Folgen vermittelt der mehrfache Snowboard-Weltmeister Peter Bauer seine langjährigen Erfahrungen in allen Bereichen des Trendsports. Bevor es heute aufs Brett geht, steht Lawinenkunde an. Wichtig!

18.30 SAT.1
SAMSTAG, 25. NOVEMBER
RAN – SAT.1-BUNDESLIGA
SHOWVIEW: 9-82-27

Am 14. Spieltag steht das Ruhrpottderby VfL Bochum gegen den FC Schalke 04 im Mittelpunkt. Von 42 Begegnungen konnten die Gelsenkirchener 22 für sich entscheiden.

12.10 KABEL 1
SONNTAG, 26. NOVEMBER
ABENTEUER AUTO
SHOWVIEW: 1-383-495

Manuel Reuter ist ein erfolgreicher Tourenwagenpilot. Für „Abenteuer Auto" setzte er sich hinter das Steuer eines Lotus Elise, der in 5,9 Sekunden auf 100 km/h beschleunigt.

18.05 SAT.1
SONNTAG, 26. NOVEMBER
RAN AM RING – DAS SAT.1-BOXMAGAZIN
SHOWVIEW: 1-669-037

Dr. Vitali Klitschko kämpft um den EM-Titel im Schwergewicht. Gegner ist Timo Hoffmann.

16.30 DSF
DIENSTAG, 28. NOVEMBER
MASTERS CUP LIVE, 1. TAG IN LISSABON
SHOWVIEW: 7-142-414

Das Highlight der diesjährigen Tennis-Masters-Serie findet vom 28. November bis zum 1. Dezember in Lissabon (Portugal) statt.

15.15 DSF
FREITAG, 1. DEZEMBER
STOKE – DAS LOOP SZENE MAGAZIN
SHOWVIEW: 9-86-98

Heute stürzt sich Nilz Bokelberg auf Hamburg und zeigt die quirlige Skater-Szene der Stadt.

Abenteuer Auto (So, 26. November): *Moderator Jan Stecker (Foto) berichtet heute über den Test eines 120 PS starken Lotus Elise*

Computer

16.30 3SAT
FREITAG, 17. NOVEMBER
FUTURE LAB – II. DIE ENERGIE-REVOLUTION
SHOWVIEW: 98-105

www.3sat.de

Moderator Thomas Hegemann und seine Studiogäste beschäftigen sich mit der Energievision für die Stadt der Zukunft.

13.15 KABEL 1
SONNTAG, 19. NOVEMBER
ABENTEUER LEBEN
SHOWVIEW: 2-645-056

www.kabel1.de/

Kleiner, schneller, besser: Die Welt wäre ohne Mikrotechnologie nicht denkbar – keine Handys oder Airbags. Neu: Ein Passagier-Raumgleiter, der mit sechsfacher Schallgeschwindigkeit losdüst.

15.15 HR
SONNTAG, 19. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 9-544-099

www.compasstv.de

Folgende Themen sind geplant: MP3 und die Folgen für das Internet; Selbstgebranntes – Audio-CDs selber herstellen; Teures Erwachen – Kostenfallen bei Flatrates.

15.15 HR
SONNTAG, 26. NOVEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 7-050-105

Tipp

www.compasstv.de

Gemeinsam mit einer Fachzeitschrift hat die Comp@ss-Redaktion 13 Computer-Komplettsysteme anonym eingekauft – und anschließend getestet. Das Ergebnis war ernüchternd: Kein System erfüllte die Voraussetzungen. Also Vorsicht beim Kauf!

16.00 3SAT
SONNTAG, 26. NOVEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 32-924-836

www.3sat.de/hitec.html

Fast wie bei James Bond: Das Ausspionieren von High-Tech-Unternehmen boomt wieder, auch in Deutschland. Die Spione kommen nicht zu knapp aus „befreundeten Staaten". Die technischen Tricks der Profis und wie Firmen sich schützen können.

19.30 ZDF
SONNTAG, 26. NOVEMBER
GEHEIMNISSE UNSERES UNIVERSUMS
SHOWVIEW: 6-814-815

www.zdf.de

In der ersten Folge dieser neuen Reihe geht es um „Dunkle Materie" – besser bekannt als Schwarzes Loch („Star Trek" lässt grüßen). Informativ und sehr spannend.

16.00 3SAT
SONNTAG, 3. DEZEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 6-109-114

www.3sat.de/hitec.html

Die renommierte Wissenschafts-Serie berichtet aus den führenden Forschungslabors der USA und Europas und stellt die wichtigsten Forschungsprojekte vor. Heute stehen Killer-Viren auf dem Plan.

19.30 ZDF
SONNTAG, 3. DEZEMBER
GEHEIMNISSE UNSERES UNIVERSUMS
SHOWVIEW: 9-23-33

www.zdf.de

Thema: Unsichtbare Welten. In erstaunlichen Bildern wird die Ausdehnung des Universums nach dem Urknall gezeigt. Und: Welche Rolle spielen Symmetrien in der Natur? So gilt bei Menschen beispielsweise erst ein symmetrisches Gesicht als schön.

15.15 HR
SONNTAG, 3. DEZEMBER
COMP@SS
SHOWVIEW: 8-52-33

www.compasstv.de

Folgende Neuheiten wurden getestet: Sprechende Roboter, die Kuscheltiere der Zukunft. Spielekonsolen von Sony, Sega und Nintendo. Die heißerwartete Playstation 2. Ideale Info-Sendung, um das richtige Weihnachtsgeschenk zu finden.

19.30 ZDF
SONNTAG, 10. DEZEMBER
GEHEIMNISSE UNSERES UNIVERSUMS
SHOWVIEW: 44-474-490

www.zdf.de

Ist unsere Welt aus lauter kleinen Fädchen, so genannten „Strings", aufgebaut? Aufregende Frage, die hier beantwortet wird.

16.00 3SAT
SONNTAG, 17. DEZEMBER
HITEC – DIE DOKUMENTATION
SHOWVIEW: 6-645-181

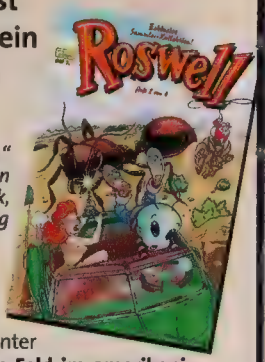
www.3sat.de/hitec.html

Helikopter dienen als Menschenretter oder „Böse-Buben-Jäger". Ohne sie geht nichts.

Neuer Computer fällig? Siehe Seite 116 in diesem Heft – und ***Comp@ss (So, 26. November)***

Roswell

Voll abgefahren: „Simpsons"-Zeichner Bill Morrison lässt in seinem eigenen Comic ein kleines grünes Männchen auf die Erde plumpsen.



„Roswell Starter Collection" (limitiert), vier Ausgaben für jeweils 3 Mark, 36 Seiten, Dino Verlag

Fox Mulder, aufgepasst: Die Außerirdischen sind unter uns! **Auf einem Feld im amerikanischen Roswell ist im Jahr 1947 tatsächlich ein UFO notgelandet.** Behauptet zumindest Comic-Zeichner und Texter Bill Morrison, der diesen legendären Vorfall in seiner eigenen Comic-Serie „Roswell" hemmungslos weiterspinnt.

Und weil der Mann der bunten Bilder ein bisschen verrückt ist, bedient er sich einfach uralter Science-Fiction-Klischees. **Logisch also, dass sein Held, benannt nach besagter Absturzstelle, ein kleines grünes Männchen ist. Logisch auch, dass ihm ständig das FBI, fanatische UFO-Fans und glibberige Schleimmonster auf den Fersen sind.**

Doch der Gnom mit den ovalen Kulleraugen hat unter den Erdlingen auch Freunde: Julienne, eine hübsche Rothaarige, hilft Roswell im Kampf gegen böse Invasoren, globale Vernichtung und Bankrott. Weitere Mitglieder des abgedrehten Superteams sind der Cowboy Jasper und das mutierte Karnickel Dagnabbit.

Wer „Die Simpsons" mag, muss „Roswell" einfach lieben! Gelb und Grün ist 'ne gute Farbkombination...

Text: Arndt Hennig

Das fängt ja gut an! Kaum auf der Erde gelandet, geht für Roswell (l.)...

Schrilles Quartett: Alien Roswell (l.) und seine Freunde, zwei Erdlinge und ein Karnickel

...der Ärger schon los. Der humorlose Große führt sich auf, als sei er der...

...Vater des kleinen grünen Zeitgenossen. Aber ist das ein Grund, gleich so loszubrüllen?

INFO

Der Erfinder: Bill Morrison

Multitalent Morrison

Der Super-Zeichner der „Simpsons"-Comics ist stolzer Besitzer des angesehenen Eisner Awards. Davor wurde Bill Morrison durch seine hervorragenden Filmplakate zu beliebten Disney-Filmen bekannt.

Neben seinen Qualitäten als Zeichner ist Morrison auch einer der witzigsten Texter der Szene. Dabei fing er knochentrocken an: Sein erster Illustratorjob war die Entwicklung eines Bedienungshandbuchs für Kleinwagen.

In seinem Comic „Roswell" lebt Bill Morrison seine SciFi-Fantasien aus – und die sind hemmungslos!

Auf der Flucht: Obwohl er selbst ein Alien ist, fürchtet sich Roswell...

...vor fliegenden Untertassen. Der Winzling reist lieber mit dem Flugzeug

Wow, ist die schön! Bei Juliennes Anblick kippt Roswell glatt aus den Latschen

Julienne (r.) in lasziver Marilyn- Monroe-Pose

INFO

Kleine grüne Monster im Netz

Von Untertassen bis sezierten Außerirdischen: Hier bekommst Du einen klasse Einblick in den bizarren Roswell-Kosmos.
www.roswell.org/

Hier warten eine Menge Spaß und Informationen über den grünen Gnom von Bongo Entertainment.
www.littlegreenman.com

Detailverliebte Fakten über den geheimnisvollen Roswell-Vorfall aus dem Jahre 1947.
www.csicop.org/si/9507/roswell.html

Die Webseite des deutschen Verlags hält Fans über weitere Publikationen aus der „Roswell"-Reihe auf dem Laufenden.
www.dinocomics.de

IN GUTE HÄNDE ABZUGEBEN.

Deutschlands beliebtestes Haustier ist wieder da. Feuer frei für ein neues Abenteuer mit Spyro. Das Jahr des Drachen kann sowohl auf der PSone als auch auf der PlayStation2 gespielt werden. Auf jeden Fall muss unser vierbeiniger Held schnell lernen, wie man ein Skateboard beherrscht, ein U-Boot steuert und gegen einen Yeti boxt. Denn in über 30 neuen Welten wartet das Böse und die Ehre der Drachen muss verteidigt werden. Es gibt viel zu rösten. Halt dich ran.

PlayStation-Powerline: 01 90/578 578 (1,21 DM/Min.)
www.DE.scee.com

PlayStation
IT'S NOT A GAME

INSOMNIAC GAMES

UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Spyro Year of the Dragon ™ and © 2000 Universal Interactive Studios. All rights reserved. Developed by Insomniac Games, Inc. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. ® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. is a trademark of Sony Corporation. Developed and published by Sony Computer Entertainment.

3X ZU GEWINNEN

Unter allen, die uns die richtige Lösung des Kreuzworträtsels nennen, verlosen wir dreimal je eine **Dreamcast-Konsole.**
Wie's genau geht, erfahrt Ihr auf Seite 186.
Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Managerseminar: 30 Teilnehmer aus aller Welt treffen sich zu einem Wissenstest. „Der Modus ist einfach", erklärt der Seminarleiter, „ich nenne ein Zitat, Sie sagen mir, wer es wo und wann gesagt hat: Vom Eise befreit sind Strom und Bäche...". – Eisiges Schweigen, bis sich ein Japaner meldet: „Johann Wolfgang von Goethe, Faust, Osterspaziergang, 1806."

Alle murmeln anerkennend, der Seminarleiter zitiert die nächsten Worte: „Der Mond ist aufgegangen, die gold'nen Sternlein prangen...". – Sofort kommt die Antwort vom Japaner: „Matthias Claudius, Abendlied, 1782."

Die anderen Teilnehmer sehen betreten zu Boden, als der Seminarleiter mit dem nächsten Zitat loslegt: „Festgemauert in der Erden...". – „Schiller", strahlt der Japaner, „Das Lied von der Glocke, 1799".

In der ersten Reihe murmelt einer der Manager: „Scheiß-Japaner!" – Wie aus der Pistole geschossen erklärt die Stimme des Japaners: „Max Grundig, CeBIT, 1982."

Eine Frau und ein Mann sitzen sich im Zug gegenüber. Dem Mann steht der Reißverschluss an seiner Hose weit offen. Der Frau ist das sehr peinlich.

Schließlich fasst sie sich ein Herz und sagt schüchtern zum Mann: „Entschuldigen Sie bitte – aber Ihr Geschäft ist offen..." – Der Mann läuft knallrot an und stammelt: „Äh – haben Sie denn auch den Geschäftsführer gesehen?" Darauf die Frau leise: „Nein, nur die zwei Prokuristen...".

Ein Wiener und ein US-Amerikaner unterhalten sich über die Errungenschaften ihrer Länder.

Der Amerikaner stolz: „Stellen Sie sich vor, bei uns haben sie bei Ausgrabungen eine Telefonleitung gefunden, die war 150 Jahre alt." Darauf der Wiener: „In Wien haben's auch gegraben. Und wissen'S, was s' gefunden ham? Rein gar nix, schnurlos ham's telefoniert!"

Auswahl: Lisa Brack · Comic: Rolf Boyke

Die Auflösung des Preisrätsels aus Heft 11/00 sowie der Bilderrätsel aus diesem Heft findet Ihr auf Seite 183

TOTAL SCHRÄG

Erkennst Du, welcher Star hier zu sehen ist?

SUCHBILD

Der verwaiste Dinosaurier Aladar (l.) kriegt sich mit Herdenboss Kron in die Wolle. Nur wer ganz genau hinschaut, entdeckt sieben Unterschiede. Findest Du sie?

Rätselhaftes

Kannst Du diese Rätsel-Nüsse knacken?

Völlig verdreht

Die Spiegelung auf dem Eis stammt von einem der vier Eishockeyspieler. Finde heraus, von welchem: Ist es A, B, C, oder D?

REBUS

Richtig gelöst verrät euch das Bilderrätsel ein brandneues Playstation-2-Spiel.

Drei Männer sind im Dschungel unterwegs. Unglücklicherweise werden sie von Kannibalen gefangen, die die drei natürlich verspeisen wollen. Sagt der Häuptling: „Wir werden euch kochen und dann essen. Aus eurer Haut machen wir dann Gummiboote. Doch zuvor bekommt jeder von euch noch einen letzten Wunsch."

Der erste wünscht sich eine Pistole und erschießt sich. Der zweite wünscht sich ebenfalls eine Pistole und erschießt sich.

Der dritte überlegt und wünscht sich eine Gabel. Dann sticht er sich mit der Gabel wie verrückt in seine Haut und schreit: „Aus mir macht ihr kein Gummiboot!"

Windows 2000 wird jetzt mit einer Packung Snickers verkauft! – Wenn's mal wieder länger dauert...

Geht einer im Winter angeln. Gerade als er ein Loch in das Eis schlagen will, hört er eine Stimme: „Hier gibt es keine Fische." Er schaut sich um, keiner da. Er holt wieder aus, wieder die Stimme: „Hier gibt es keine Fische." Er sieht immer noch niemand und fragt verzagt: „Bist du es, lieber Gott?" – „Nein, ich bin's, der Stadionsprecher!"

Ein Tscheche kommt zum Augenarzt. Der hält ihm eine Tafel mit den Buchstaben CZWXNQYSTACZ vor und fragt: „Können Sie das lesen?" – „Lesen?", ruft der Tscheche erstaunt, „ich kenne den Kerl!"

Ein deutscher, ein russischer und ein US-Pilot prahlen, welche Nation die größten Flugzeuge hat.

Der Russe sagt: „In unseren Maschinen können wir eine Fußballmannschaft mit 1000 Fans mitnehmen." Darauf der Amerikaner: „Pah! Wir haben Platz für zwei Baseballmannschaften und 2000 Fans." Nur der Deutsche bleibt ruhig. Als die beiden anderen ihn bemitleiden wollen, meint er: „Wir haben auch recht große Maschinen, ich weiß die genauen Angaben nicht. Aber ich kann mal von meinem letzten Flug erzählen:

Wir waren gerade über dem Atlantik, da hörte ich ein Geräusch. Ich sagte zu meinem Kopiloten: ‚Steig in den VW Golf und fahr mal auf den rechten Tragflügel.' – Nach einer halben Stunde kommt er zurück: ‚Ich habe nichts gefunden!' – ‚Dann schau rüber zum linken Tragflügel.' Nach einer weiteren halben Stunde kommt er zurück: ‚Da hab' ich auch nichts gefunden!'

‚Okay, ein letzter Versuch. Steig in den Porsche und fahr ins Heck!' – Nach vier Stunden kommt er wieder zurück: ‚Wahnsinn, was du für ein Gehör hast! Da hat so ein Depp das Klofenster offen gelassen, und eine Boeing 747 kam rein, und die fliegt jetzt immer um die Lampe!'"

Tapetenwechsel

Hi, ihr habt geschrieben, das Siemens-Handy C28 sei der direkte Nachfolger des C25.
1. Warum kann man dann bei dem C25 die Schalen wechseln und Symbole aufs Display laden und mit dem C28 nicht? Oder war alles nur ein Irrtum?
2. Könnt ihr mir sagen, wo ich Schalen bekomme und wo ich Symbole downloaden kann?
3. Gibt es bei euch schon einen „Trix per E-Mail"-Service? Kann man auch per E-Mail an Gewinnspielen teilnehmen?
Matthias, per E-Mail

Lieber Matthias,
das Handymodell Siemens C28 ist eine abgewandelte Version vom C25, die es nur in Verbindung mit einer D2-„CallYa"-Karte gibt.

1. Bei der Aussage, man könne beim Siemens C25 und beim C28 die Oberschale selbst wechseln, handelt es sich leider nur um ein Gerücht – und um ein gefährliches noch dazu. Denn beim C25 sind die Oberschale und die Elektronik im Inneren miteinander verbunden. Wenn Du den „Umbau" zuhause selbst machen willst, könnte Dein Handy ziemlich wahrscheinlich bald der Vergangenheit angehören. Auch die Garantie, die zu dem Zeitpunkt eventuell noch gültig war, erlischt durch so eine Operation. Viel sinnvoller ist es, bei den jeweiligen Händlern nachzufragen. Die bieten einen Oberschalenwechsel teilweise ab zirka 50 Mark an.

2. Wer sich trotz der soeben genannten Bedenken selbst an einem Umbau versuchen will, bekommt das nötige Spezialwerkzeug bei der Firma AZL ab 49,95 Mark. AZL ist unter der Telefonnummer (069) 93 99 66 90 erreichbar oder im Internet unter der Adresse *www.azl.de*

Logos kann man für das Siemens C25 und C28 leider nicht aus dem Internet herunterladen.

Für andere Handymodelle, denen man neue Logos spendieren kann, sind zwei günstigste Webadressen *www.handy.de* und *www.iobox.de* – alle anderen Internetseiten, die diesen Service anbieten, verlangen erheblich mehr für ihre Dienste, teilweise bis zu fast 10 Mark pro Logo.

3. Dass Du bei uns die begehrten Trix-Lösungen nur per Post oder Faxabruf bekommst, liegt hauptsächlich an zwei Dingen. Zum einen dürfen wir aus urheberrechtlichen Gründen unsere Tipps und Tricks nicht per E-Mail als Originaldatei verschicken, da die Gefahr besteht, dass andere Firmen dann Teile unserer Datenbank für eigene Zwecke benutzen könnten.

Zum anderen kannst Du als Spieler Lösungen, die schon auf dem Papier stehen, jederzeit bequem nutzen. Du musst keinen Computer anschalten oder die Lösungen erst selber ausdrucken. User, die über Segas Dreamcast ins Netz gehen, könnten das übrigens gar nicht, da es für die Dreamcast noch keinen Drucker gibt.

Wir müssen außerdem damit rechnen, dass einige User ihr E-Mail-Programm so einrichten, dass jeden Tag Dutzende von Gewinnspiel-E-Mails mit dem gleichen Absender in die Redaktion flattern. Fürs Aussortieren bräuchten wir viel Zeit – aber es wäre nötig, damit jeder eine faire Gewinnchance hat. Darum bleibt's bei Telefonanruf und Postkarte.

Getunte Playstation

Hellas, ihr Griechen,
Autos kann man tunen sowie Mopeds und Waschmaschinen, warum dann nicht auch Playstations?

Hier ist mein getuntes Modell der ersten Playstation-Reihe. Auf ihr sind drei kleine und ein großer Kühler befestigt. Der große ist mit einem weiteren kleinen Kühler auf der Unterseite befestigt. Alle vier werden von der Temperaturfühler-Elektronik gesteuert, die auf der Vorderseite angebracht ist. Sie misst die Temperatur des Chipsatzes und des Trafos. Bei einer Temperatur über 30°C werden die Kühler angeworfen und bringen die Konsole wieder auf 17°C.

In den Deckel habe ich noch eine Plexiglasscheibe eingesetzt. Naja, wenn man Langweile hat, kommt man auf so blöde Ideen. Mal was Neues, oder?
Benjamin, per E-Mail

Lieber Benjamin,
wir sind schwer beeindruckt. Uns würde mal interessieren, wie erst eine Waschmaschine aus Deiner Herstellung aussieht, wenn Dir schon die Playstation so genial gelungen ist. Auf jeden Fall kannst Du beim Spielen fast schon gleichzeitig Getränke kühlen. Noch etwas ist sicher: Wenn Du beim Spielen genauso gut bist wie beim Konsolen-Frisieren, dann kannst Du Dich noch heute bei den Zocker-Weltmeisterschaften anmelden...

Höher, schneller, kühler...

„Pokémon" für PC und PS

Ich hätte eine Frage: Gibt es „Pokémon" demnächst auch für die Playstation oder für den PC?
Florian, per E-Mail

Lieber Florian,
wie Du weißt, stammen die „Pokémon"-Spiele von Nintendo. Das ist die gleiche Firma, die auch das Handheld Game Boy und die Spielekonsole N64 vertreibt. Nintendo will mit seinen Ideen natürlich selbst viel Geld verdienen. Wenn es „Pokémon" auch für PC und Playstation gäbe, würden sich weniger Spielefreaks Nintendo-Hardware zulegen. Nintendo will aber seine eigenen Systeme fördern. Deshalb sind es meistens nur die Spiele von unabhängigen Herstellerfirmen, die für mehrere Spielsysteme kommen.

Easy Rider Brettlfahrer Gex posierte für Catherin aus Kappel

Bin ich drin?

Ich besitze die T-Online-Software 3.0 und einen ISDN-Anschluss. Nun habe ich erfahren, dass man mit T-Online keine Verbindung zu einem Spiele-Server herstellen kann (etwa Battlenet, „Diablo II").

Kann ich etwas tun, um trotzdem übers Internet zu spielen und wenn ja, was brauche ich dazu?
HS., per E-Mail

Lieber HS.,
Du kannst mit einem Internet-Zugang von T-Online auch ohne die dazugehörige Software ins Internet gehen und an Online-Spielen teilnehmen.

1. Klicke dazu doppelt auf „Arbeitsplatz" und wähle dort das „DFÜ-Netzwerk". Nach einem Doppelklick auf „Neue Verbindung" gib zuerst einen Namen für die Verbindung ein (zum Beispiel „Account für Online-Spiele"). Wähle dann Dein Modem oder Deinen ISDN-Anschluss aus.

2. Gib im nächsten Fenster hinter der Ortsvorwahl die Anwahlnummer von T-Online ein. Sie lautet: 0 19 10 11. Klicke erst auf „Weiter" und bestätige dann mit „Fertig stellen". Diese Verbindung findest Du später unter „DFÜ-Netzwerk" in der Liste.

DEINE MEINUNG!

Wie Ihr wisst, legen wir sehr viel Wert auf Eure ungeschminkte Meinung. Deshalb werden wir ab der nächsten SCREENFUN eine neue Pro&Contra-Ecke für alle Leser und Leserinnen einrichten.

Auf der einen Seite sollen zu einem bestimmten Themenbereich „positive" Meinungen beziehungsweise Erfahrungen stehen und auf der anderen Seite die entsprechenden „negativen".

Das Thema des nächsten Monats heißt „WAP". Findet Ihr WAP-Handys okay oder nicht so gut? Teilt uns und den anderen Lesern mit, was Ihr davon haltet und welche Erfahrungen ihr gemacht habt. Schreibt Eure Meinung an folgende Adresse:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Pro&Contra
Charles-de-Gaulle-Str. 8
81737 München

WIR FÜR EUCH

Die SCREENFUN-Crew bietet Euch einen umfassenden Service für alles, was am Rande schönen Spaß bringt!

Ihr könnt uns jederzeit Briefe schreiben, E-Mails und Postkarten schicken und uns anrufen. Schreibt uns, wenn Ihr Vorschläge und Anregungen habt – Eure Meinung ist uns sehr wichtig!

Fragt uns auch, wenn Ihr etwas über Spiele oder Soft- und Hardware wissen wollt. Das Team von SCREENFUN übernimmt Ihre Briefe und E-Mails. Ein paar davon drucken wir auf den Leserbrief-Seiten ab mehr ab. Dann müssen wir sie allerdings zum Teil kürzen.

Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Oder schreibt eine E-Mail an: leserpost@screenfun.de

WENN DU

NUTZE DIE TRIX PER FAX!

Strategie, Cheats und Lösungen – für fast alle Spiele – für alle aktuellen Systeme – sieben Tage die Woche – rund um die Uhr!

Unter der weißen Telefonnummer erhältst Du innerhalb Deutschlands die Gesamtliste aller abrufbaren TRIX PER FAX. Ein Anruf kostet 0,83 DM pro Minute. Du brauchst dafür das Einverständnis Deiner Eltern.

(0190) 499 377

SCREEN-GALERIE

Na, Zombies getroffen? Von Sven aus Stadtroda

Stelldich-ein der Spieleheld-en. Von Gamze aus Vell-berg

Der Ninja aus „MGS", super in Szene gesetzt von Joanna aus Essen

„Dragon Ball"-Fun von Pavel, Niedeggen

Das könnt Ihr auch?

Dann schickt uns Eure selbst gezeichneten oder gerenderten Bilder. Die gelungensten erhalten ein Plätzchen in der Screen-Galerie. Schreibt an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Leserpost
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

3. Jetzt musst Du Deine eigenen Zugangsdaten für diese Verbindung eingeben. Öffne dazu im Startmenü unter „Einstellungen" die „Systemsteuerung". Wähl das Symbol „Internet" und schau anschließend in die „Internetoptionen". Such im Register „Verbindungen" die Option „Account für Online-Spiele" aus. Falls Du der neuen Verbindung einen anderen Namen gegeben hast, dann taucht diese hier natürlich auch unter dem entsprechenden Namen auf. Markiere jetzt die Verbindung in der Liste und klicke auf „Einstellungen".

4. Hier sind Deine persönlichen Daten erforderlich. Dein „Benutzername" setzt sich aus den folgenden Teilen zusammen: T-Online-Anschlusskennung, gefolgt von der Teilnehmernummer, einer Raute [#] und zuletzt der Mitbenutzernummer.

Die T-Online-Anschlusskennung, die Du per Post von T-Online bekommen hast, hat normalerweise zwölf Stellen (zum Beispiel 000158470780).

Die Teilnehmernummer ist in der Regel Deine Telefonnummer samt Vorwahl (zum Beispiel 0891234567).

Die Raute-Taste [#] findest Du auf Deiner Tastatur neben dem [Ä].

Die Mitbenutzernummer ist in den meisten Fällen die „0001".

In diesem Beispiel wäre also der Benutzername, den Du eingeben musst: „000158470780089123456 7#0001".

Im Feld „Kennwort" ist Dein T-Online-Kennwort gefragt. Markiere den Punkt „Bei Bedarf mit dem Internet verbinden" und „Nur wählen wenn keine Netzwerkverbindung besteht".

Bestätige noch mit „OK" und Deine Verbindung ist eingerichtet. Ab sofort kannst Du mit einem Browser wie dem Netscape Navigator oder dem Microsoft Internet-Explorer im Internet surfen oder online zocken.

Unter falscher Flagge

Ich habe mir neulich von einer Webseite ein paar Winamp-Skins (Oberflächen) heruntergeladen. Doch als ich mir den Skin ansehen wollte, ging es nicht, denn es waren viele Bilder. Was muss ich machen, um die ganzen Bilder in einen Skin umzuwandeln? Brauche ich ein Programm dafür?
Rafa, per E-Mail

Lieber Rafa,
ein extra Programm brauchst Du hier nicht. Wenn Du Skins für den Winamp-Player herunterlädst, haben die Oberflächen fast immer das richtige Format. Du musst Folgendes tun:

1. Lege zuerst die Skins in den richtigen Ordner auf Deiner Festplatte. Im Ordner „Winamp" findest Du einen Ordner, der den Namen „Plugins" trägt. Speichere die Dateien in diesen Ordner hinein.

2. Starte nun Winamp. Drücke die [Alt]- und die [S]-Taste gleichzeitig, um das passende Menü zu öffnen. Du kannst auch auf das Menü-Symbol klicken, welches Du bei Deinem Winamp-Player links oben in der Ecke findest. Wähle dann unter „Skins" den „Skinbrowser".

3. Jetzt siehst Du eine Liste mit allen Skins, die Du vorher als Datei in den Ordner „Plugins" gelegt hattest. Wähle die neue Oberfläche aus, indem Du den jeweiligen Eintrag in der Liste doppelt anklickst.

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Gelb is beautiful! Unter allen Fans der streitbaren Pocket Monster verlosen wir 10 „Pokémon"-Packages mit je drei Musik-CDs. Wie man bei der Verlosung mitmacht, erfahrt Ihr auf der Jackpot-Seite 186. Aktionsschluss ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

BRAVO SCREENFUN Impressum

Erscheint im Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag KG, Charles-de-Gaulle-Straße 8, 81737 München

Anschrift der Redaktion:
Heinrich Bauer SMARAGD KG
BRAVO SCREENFUN
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Postadresse:
BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München, Telefon: 089/6786-0, Fax: 089/6786-7477, Leserservice: 089/6786-7460, E-Mail: leserpost@screenfun.de

Chefredakteur: Andreas von Lepel *(verantwortlich im Sinne des Presserechts)*
Stellv. Chefredakteur: Gerhard Fuhrmann
Art Director: Sigrid Kowalewski
Textchefin: Martina Hornung
Schlussredaktion: Doris Krieger
Redaktion: Lisa Brack, Rainer Fellmann, Knut Gollert, Tini Karthan *(Assistenz)*, Martin Metzler, Matthias Metzler, Michael Stapf, Christiane Strobel, Volker Weitz
Bildredaktion: Marita Reich
Grafik: Markus Beyer, Igor Clukas, Martina Schmid, Christian Ziegler
Leserservice: Jakob Schuster *(Ltg.)*, Markus Gebhardt, Stefan Karthan

Mitarbeiter der Ausgabe 12/00: Daniel Blank, Oliver Ehrle, Alexander Feldmann, Winnie Forster, Frank Glaser, Arndt Hennig, Ralph Karels, Elke Krotz, Heinrich Lenhardt, Renée Wieder, Marco Zierl

Herstellung: Kurt Müller, Manfred Wimmer

Anzeigen: Heinrich Bauer Verlag Anzeigen + Marketing KG, Brieffach 3000, Burchardstr. 11, 20079 Hamburg
Telefon: 040 / 30 19 32 27, Fax: 040 / 30 19 31 24
Anzeigenkontakt: Carolin Gluth, Tel. 089 / 6786-7278, Ilka Krebs, Tel. 089 / 6786-7280
Verantwortlich für den Inhalt: Viola Schwarz
Verantwortlich für die Struktur: Dirk Jacobi
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 2.

BRAVO SCREENFUN kostet im Einzelhandel DM 4,50. Auslandspreise: Österreich: ÖS 38,00; Schweiz: sfr 4,70; Italien: Lire 6.700,00; Niederlande: hfl 5,50; Belgien: bfr 110,00; Frankreich: FF 21,50; Tschechien: kc 103,00; Spanien: Ptas 580,00; Kanarische Inseln: Ptas 600,00; Griechenland: Dr 1.150,00; Slowenien: SIT 750,00.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Bilder, Datenträger usw. wird keine Haftung übernommen. Copyright 2000 für den gesamten Inhalt, soweit nicht anders angegeben, by Heinrich Bauer Spezialzeitschriften-Verlag, München. Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit vorheriger Genehmigung.

Repro: Otterbach Digital World KG GmbH & Co., Hardbergstr. 3, 76437 Rastatt

Druck: VPM, Karlsruher Str. 31, 76437 Rastatt

Vertrieb: VKG Verlagvertriebs KG, Brieffach 4000, 20086 Hamburg

Nachlieferservice: Pressevertrieb Nord, Schnackenburgallee 11, 22525 Hamburg
Telefon: 040 / 853 69-140, Fax: 040 / 853 69-141

Fragen zum Abonnement:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 531 39 39, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Abo-Bestellungen:
AVG Abonnement-Vertriebsgesellschaft mbH, Postfach 11 22 02, 20422 Hamburg
Telefon: 0180 / 530 14 17, Montag bis Freitag von 08.00 bis 20.00 Uhr. Fax: 040 / 30 19 81 82
E-Mail: Kundenservice@bauerverlag.de

Importeur für Österreich:
BAZAR Zeitungs- und Verlagsges.m.b.H. & Co. KG Postfach 1041, A-1041 Wien. Telefon: 01 / 501 47 21.
Abo-Service und Nachbestellungen:
Telefon: 06246 / 882 / 53 80

NICHT MEHR WEITERKOMMST...

SCHREIB UNS!

Rätsellösungen, Lösungshilfen und Strategien kannst Du auch auf einer ausreichend frankierten Postkarte schriftlich anfordern. Schreib Deine Postkarte an:

BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Trix per Post
Postfach 200221
80002 München

Die gewünschte Lösung wird Dir innerhalb von zirka zwei Wochen zugeschickt. Fordere bitte pro Postkarte nicht mehr als drei Lösungen an!

RUF DIE HOTLINE AN!

Montag bis Freitag von 15.00 bis 18.00 Uhr

(089) 67 86 74 60

Bitte ruft nur in wirklich dringenden Fällen an. Die Hotline glüht sonst durch – und alle Harte-Fälle sollten durchkommen!

WENN DU WAS VERPASST...

HEFTE

Du kannst jede vergangene SCREENFUN nachbestellen, sobald sie einen Monat vom Markt ist. Du bekommst sie zusammen mit der Rechnung von der Post zugestellt. Ruf bei dieser Adresse an oder schreib ein Fax mit Deinem Wunsch an:

Pressevertrieb Nord
Schnackenburgallee 11
22525 Hamburg
Tel.: (040) 85 36 91 40
Fax: (040) 85 36 91 41

Du kannst auch online bestellen unter:
www.hbv.de

POSTER & GIMMICKS

Du brauchst noch ein Poster, einen Kalender oder ein anderes Gimmick?

Wenn Du uns einen an Dich selbst adressierten und mit 3 Mark frankierten DIN-A4-Umschlag schickst, erhältst Du Wunsch-Poster, Kalender oder anderes Extra, so lange der Vorrat reicht. Schreib an:

Redaktion
BRAVO SCREENFUN
Stichwort: Bestellwunsch
Charles-de-Gaulle-Straße 8
81737 München

Illustration: Rolf Boyke

Besser spielen!

Mit super Stickern

BRAVO ScreenTrix

Besser spielen mit Tipps, Tricks & Lösungen

Alle Tipps getestet!

SATTE 1000 TIPPS & CHEATS

10 LÖSUNGS STRECKEN

DM 6,90

BRAVO Screen

Handheld-Sticker für GB Color und 63 Pokémon-Snapshots

Besser spielen

Für alle wichtigen Systeme. NEU!

Durchgespielt:
Parasite Eve II · Tomb Raider GBC
Diablo II · Tony Hawk's · Tekken TT
Pokémon Pinball · Dead or Alive 2

Zu gewinnen: Spiele-PC, Dreamcast & PS2

BRAVO ScreenTrix bringt's:
Satte 1.000 getestete Tipps und Cheats.
Passcodes und 10 komplette Lösungsstrecken
für Deine Top-Spiele. Und tolle Gewinne!

Jetzt zu kaufen

Legale Raubkopien?

1. Ich will mir meine eigene Audio-CD brennen. Ist das in dem Moment schon illegal oder erst, wenn ich diese vermarkten würde?

2. Ich habe bereits meine Lieblingslieder mit einem speziellen Programm auf die Festplatte kopiert. Diese habe ich ins MP3-Format umgewandelt. Nun weiß ich nicht, welches Dateiformat ich verwenden muss, um die Songs auf CD brennen zu können. Wie wandle ich Lieder um? Mein Programm kann nämlich nur vom WAV- ins MP3-Format umwandeln. Falls ich dazu ein Programm benötige, sagt mir bitte welches und wo ich es möglichst kostenlos herbekomme.
Sebastian, per E-Mail

Lieber Sebastian,
1. Eine Musik-CD, die Dein rechtmäßiges Eigentum ist, darfst Du jederzeit für Deine eigenen Zwecke kopieren und die Kopie auch verleihen oder verschenken. Allerdings darfst Du nicht mehr als fünf Stück davon weitergeben, damit nicht zu viele Kopien in Umlauf geraten.

Es wird auch oft behauptet, dass man Musik nur auf spezielle Audio-Rohlinge brennen darf. Beim Kauf bezahlt man für diese Rohlinge mehr als für herkömmliche, weil im Preis die GEMA-Gebühren enthalten sind, die dann an die Plattenfirmen weitergegeben werden. Diese Firmen wollen darum erreichen, dass man Musik nur noch auf die teuren Rohlinge brennen darf. Bei der derzeitigen Rechtslage darf man Musik aber auf alle Arten von CD-Rohlingen brennen.

Doch Vorsicht: Daten-CDs (zum Beispiel Spiele) darfst Du laut Gesetzgeber gar nicht kopieren, nicht einmal, wenn sie als Sicherungskopien dienen und nur Du sie benutzt.

2. Lieder auf einer Audio-CD (Musik-CD) sind immer im WAV-Format gespeichert. Wer eine CD mit seinen Lieblingssongs brennen will, muss die Stücke ebenfalls im WAV-Format bereit halten.

Das Programm, das man braucht, um WAV-Dateien ins MP3-Format zu konvertieren (umzuwandeln), ist ein Encoder. Für das Gegenteil, also das Umformen einer MP3-Datei ins WAV-Format, brauchst Du einen Decoder. Die meisten Programme können beides. Probiere doch noch einmal aus, ob das für das Programm, das Du benutzt hast, auch zutrifft!

Wenn nicht, versuch es im Internet unter der Adresse *www.mp3.com* – auf dieser gut sortierten Webseite findest Du mit Sicherheit alles, was Du für Deine eigene Lieblings-CD brauchst, darunter sehr viele Player, Encoder und Decoder. Unter den Programmen dort findest Du auch ein paar kostenlose, die gut funktionieren.

Game Boy sucht XPloder

Ich suche seit einiger Zeit für meinen Game Boy den so genannten XPloder. Ich habe nämlich gehört, dass man damit mehr als 10.000 Cheats hat. Stimmt das? Funktioniert der XPloder nur mit dem normalen Game Boy oder auch mit dem Game Boy Color? Wo bekomme ich denn so ein Gerät?
Max, Geisenfeld

Profis schummeln mit dem XPloder

Lieber Max,
es gibt tatsächlich einen XPloder für den Game Boy. Dabei ist es egal, ob Du den altehrwürdigen Game Boy, die Pocket-Version oder einen Game Boy Color hast. Der XPloder von der Firma Blaze funktioniert mit allen Modellen. Es sind darauf auch über 10.000 Cheats verfügbar. Am schnellsten und bequemsten kannst Du einen XPloder über die Internet-Adresse *www.mytoys.de* bestellen. Oder Du fragst im gut sortierten Fachhandel danach.

Übrigens: Solltest Du mal für ein bestimmtes Spiel keine Cheats auf dem XPloder finden, frag bei uns nach. Das SCREENFUN-Team forscht immer nach den neuesten Codes für XPloder – damit Ihr auch morgen noch kraftvoll schummeln könnt!

Die Jackpot-Gewinner

Herzlichen Glückwunsch!

Hier findet Ihr die Namen aller Gewinner bei Aktionen in der SCREENFUN 10/00. Das SCREENFUN-Team wünscht Euch viel Spaß mit Euren Gewinnen. Diesmal findet Ihr zwei Pötte mit extravielen Preisen: Werft einen Blick auf Seite 184 und 186.

Stichwort „Akte X"
je 1 „X-Files"-Playstation-Spiel
Tobias Aichele, Calw · Carolin Gebhardt, Hardthausen · Agatha Ringwelski, Lüdenscheid

je 1 Video „Akte X: Closure"
Paul Monahan , Burbach · Wolfgang Müller, Duisburg · Kurt Scharf, Salzweg

Stichwort „Autos"
je 1 „Robodrive"-Auto
Natascha Beist, Ilshofen · Heiner Hoff, Sundern · Thomas Hogh, Doberlug · Daniel Kies, Angelbachtal · Robin Kuhlmann , Bremen · Toni Neefe, Langenleuba-Niederhain · Florian Rosnersky, Herzogenrath · Dirk Schmidt, Remscheid · Andre Schütten, Laae · Dominic Strauß, Burgdorf

Stichwort „Cap"
je 1 „SCREENFUN"-Cap
Daniele Costa, Wunstorf · Anna Eckardt, Wiesb.-Naurod · Waltraud Fau, Ingolstadt · Julian Fibich, München · Reinhard Fischer, Solingen · Kevin Gottschalk, Seebad Ahlbeck · Björn Iber, Whyl/Kaiserstuhl · Olaf Kowalski, Bergneustadt · Stefan Matthes, Berlin · Erich Pfeiffenberger, Schwedt · Joanna Ploch, Koblenz · Christian Schlimmer, Pforzheim · Andrea Veidt, München · Georg Arndt, Ottobrunn · Lina Gäßler, Lahr · Ulrike Larsen, Lütenburg · Barbara Lundström, Roeschwoog · Silvia Michel, Herbrechtingen · Christina Schrum, Tellingstedt · Alexander Seiler, Neresheim

Stichwort „Charts 10"
1 Spiele-Jahresabo
Roland Schneider, Essen

Stichwort „Chartskarte"
1 Playstation mit drei Spielen
Stefan Grabmaier, Rott am Inn

Stichwort „Cheats"
je 1 Game-Boy-XPloder
Christian Clauer, Pirmasens · Daniel Prix, Inden · Ursula Schug, Gelnhausen

Stichwort „Digimon"
je 1 Digimon-Figur
Andre Holz, Uslar · Jennifer Kopp, Viernheim · Timo Kreyn, Oberhausen · Volker Neumann, Schüttorf · Dominik Pfeifer, Würzburg · Markus Prygotzki, Bad Münstereifel · Christian Schulte-Holtey, Essen · Anita Strauß, Burgdorf · Martin Thiel, Berlin · Waldemar Winter, Landau/Isar

Stichwort „Dusche"
je 1 Grusel-Duschvorhang
Marcel Martin Ehrmann, Ilvesheim · Harald Hapke, Nettmann · Erich Pfeiffenberger, Schwedt · Ferdinand Schmale · Emmerich · Tobias Ulirich, Mainz

Stichwort „Filmhit"
je 1 „Stigmata"-Video
Daniel Burger, Nufringen · Christian Gaertner, Wadgassen · Fabian Gebhardt, Hardthausen · Anita Pütz, Köln · Karin Wagner, Biedergemünd

je 1 „Stigmata"-DVD
Björn Brender, Köln · Carolin Gebhardt, Hardthausen · Michael Hergenhahn, Ampfing · Ronald Nicklisch, Chemnitz · Alf-Michael Zeise, Halle/Saale

Stichwort „Handy"
50 x Handy-Luftmatratze c35i
Die Preise werden ihren Gewinnern direkt zugeschickt.

Stichwort „Hollow"
je 1 „Hollow"-T-Shirt und -Pad
Rafael Renno, Herne · Beatrice Roy, Gransee · Christian Stengel, Diespeck · Angelika Tietz, Starnberg · Frank Warsow, Templin

Stichwort „Lieblings-Homepage"
je 1 „Kuschelrock"-CD
Oliver Friess, Graz · Stefan Grabmaier, Rott am Inn · Monika Greim, Lohr/Main · Marion Hüttl, Cottbus · Jan-Philip Schmidt, Schongau · Christian Schwarz, Düsseldorf · Michel Schymik, Finowfurt · Sabrina Steinfurth, Prohn · Andreas Vilsmeier, Marklkofen · Inge Wendt, Viernheim

Stichwort „Musik"
je 1 Mini-Radio fur Game Boy
Martina Hartl, Laufen · Patrick Kleine, Bad Driburg · Lorenz Langgartner, München · Stefan Manteufel, Berlin · Christian Mauer, Leverkusen · Jan Eberhard, Mägenwil · Rik Lamesch, Schoos · Carmen Schöfer, Lich/Ober-Bess · Bastian Schuster, Bad Berleburg · Damian Weber, Garbsen

Stichwort „Mousepad"
je 1 Sega Dreamcast
Mathias Brandner, Ebsdorfergrund · Silke Mikkat, Nürnberg · Carolin Runte, Hagen

Stichwort „Power-PC"
je 1 Spiele-PC
Alexander Sell, Dorsten · Dennis Borisch, Nordholz · Ursula Schuler, Münchwilen

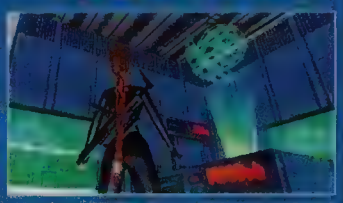
Stichwort „Prepaid"
je 1 Prepaid-Package „D2 CallYa"
Benjamin Conrad, Gießhe · Janis Freymüller, Ubstadt-Weiher · Oliver Kümmel, Mansbach · Andreas Lerch, Vierkirchen · Lucas Mester, Troisdorf · Christof Meyer, Ostercappeln · Jakob Pfeiffer, Langenfeld · Petra Pot d'or, Reeßum · Wenzel Steinbach, Magdeburg · Martin Weltgen, Eitorf

Stichwort „Snap"
je 1 „Pokémon Snap"-Pack
Rudi Bauer, Kist · Adrian Gonsior, Weiburg

Stichwort „Sticker"
50 x Handy-Sticker
Die Preise werden ihren Gewinnern direkt zugeschickt.

01/01 VORSCHAU

BRAVO SCREENFUN



Testschwaden: „Driver 2" gibt Gummi! *„Tomb Raider – Chronik" für PC, PS & DC*

Weihnachten bringt's: „Sega GT", „Flucht von Monkey Island", „Legend of Dragoon" und neue Playstation-2-Spiele • Gerüttelt, nicht gerührt: Force-Feedback-Joysticks im Test • Kino-Kracher: „6th day" – Arnie wird geklont • Handys im Ausland nutzen • Fett im Heft: Jahreskalender 2001

Das Heft 01/01 erscheint am 13.12.2000

AUFLÖSUNG

aus Heft 11/00

				B	R			S	I	B										
P	R	O	J	E	C	T		F	U	T	U	R	A	M	A					
R	O	H		C	H	L	O	R		E	F	E	U	D						
	A	R	C	H	E			E	I	N	E		E	H	E					
	M			T	R	E	N	D		O	R	D	N	E	R					
	I	D	E	E		I						I		I						
U	N	E		L	I	D						H	A	L	D	E				
I	G	E	L		R							O	F	T						
		P		A	R	D						R	O	B	E					
O	F	F	E	N		E	V	A				L		L	A					
R	I	N	G		O	R		W	U	E	R	D	E							
E	G	G	E	N		K	A	R	A	T		U	H							
Z	E	H		L	A	M	A			C	E	N	T	E	R					
	T			S	T	A	N	K		O	E	S	E							
B	E	A	M	E	R		F	Y	E	N	S									
W	E	R	R	A		E	I	F	E	R		N	E	E	R					
I		R	U	M	B	L	E		A		E	R	N	A						
G	R	A	S		E	S		A	C	H		N		C						
R	E	C	K		O	N	E		D	E	U	T	S	C	H					
								E	S	T		T	E	E						

Das Lösungswort des Kreuzworträtsels in Ausgabe 11/00 lautet: GAMECUBE

von Fun-Seite 179

Rätselhafter:
- Der Schatten kommt von Eishockeyspieler
- Die Lösung des Bilderrätsels ist „Tekken Tag"

Jennifer Lopez

Wünsch Dir was!

Weihnachten naht. Bei uns gibt's jetzt schon Geschenke. Alles, was auf dieser Seite steht, könnt Ihr gewinnen. Und im nächsten Heft geht's weiter mit den Preisen...

1

3 x „XtraPac" von T-D1

Auspacken und gleich lostelefonieren, E-mailen oder im Internet surfen: Mit dem Handy „Alcatel One Touch View db" und 25 Mark Startguthaben macht Kommunizieren richtig Spaß – bis zu 130 Stunden Standby.

TEL: (0190) 499 340 01 · Stichwort: „1"

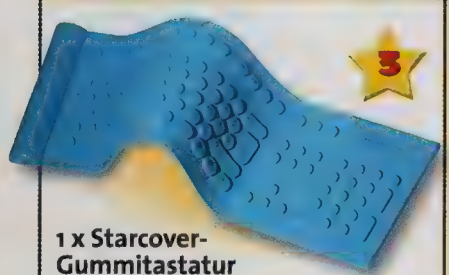
1 x Aprilia-Roller „Sonic 50"

Das könnte Euer Traumpreis sein: Zusammen mit Sega verlosen wir einen Roller der italienischen Firma Aprilia mit blauer Lackierung. Der Flitzer ist 3500 Mark wert. Fahren darf man ihn ab 16 Jahre. Alle anfallenden Kosten wie Anmeldung, Versicherung und so weiter muss der Gewinner selbst übernehmen.

Technische Daten	
Motor	1 Zylinder (2-Takter)
Hubraum	49 ccm
Leistung	2,4 kW/6750 U/min
Batterie	12 V 4 Ah
Starter	Elektro- u. Kickstarter
Getriebe	Automatik
Gewicht	80 kg
Tankinhalt	8 Liter
Geschwindigk.	50 km/h
Sitzplätze	2

TEL: (0190) 499 340 02 · Stichwort: „2"

2



3

1 x Starcover-Gummitastatur

Wenn man seine Tastatur nicht penibel vor Schmutz und Staub schützt, sieht sie schon bald ziemlich unappetitlich aus. Anders ist das mit dem „Flexboard" von Starcover: Die PC-Tastatur ist bedenkenlos abwaschbar. Zudem entfallen lästige Tippgeräusche.

TEL: (0190) 499 340 03 · Stichwort: „3"

1 x Home-Arcade-Konsole „twin shock" von Blaze

Spielhallen-Atmosphäre mit dem „twin shock": Fast dreimal so groß wie die Playstation ist das Gerät, mit dem zwei Personen gleichzeitig auf der Konsole daddeln können. Jeder für sich hat Rumble-Effekt, Slow Motion und Turbo-Feuerknöpfe.

TEL: (0190) 499 340 04 · Stichwort: „4"

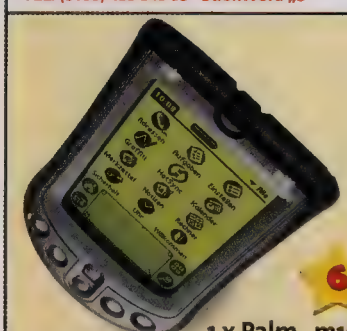
4

5

3 x N64 „Pokémon"-Edition

Die N64-Konsole mal anders: Statt in schlichtem Grau gibt's für drei von Euch eine Spezialausgabe in Blau – mit dem gelben Freund Pikachu drauf.

TEL: (0190) 499 340 05 · Stichwort: „5"



6

1 x Palm „m100"

Das brandneue Palm-Organizer-Modell „m100" besitzt 2 Megabyte Speicherplatz – das reicht für umgerechnet 6000 Adressen, 5000 Termine, 3000 Notizen und 200 E-Mails. Der „m100" wiegt 125 Gramm, ist 11,8 cm hoch und verfügt über einen digitalen Notizblock.

TEL: (0190) 499 340 06 · Stichwort: „6"

1 x Dreamcast im „Virtua Tennis"-Design plus das gleichnamige Spiel

Die Airbrush-Konsole mit Tommy Haas vorne drauf gibt's nirgends zu kaufen. SCREENFUN spendiert einem Gewinner diese Dreamcast von Sega mit dem Top-Sportspiel der Saison. Acht Tennisprofis – auch Tommy Haas – kloppen in verschiedenen Modi auf die gelbe Filzkugel.

TEL: (0190) 499 340 07 · Stichwort: „7"

7

So geht's!

Im ersten Weihnachts-Jackpot 2000 warten die hier gezeigten Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach!

So geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird darum vorausgesetzt.

Aktions- und Einsendeschluss für dieses Heft 12/2000 ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Weitere Gewinnmöglichkeiten gibt's im Jackpot auf Seite 186.

GUNMAN CHRONICLES

POWERED BY HALF-LIFE TECHNOLOGY

Oops...

...schon wieder mal zu spät?
Keine Panik, noch ist nichts gelaufen!

GUNMAN CHRONICLES –
komplett auf Englisch, ungekürzt und
nur für ganz kurze Zeit!

JETZT VORBESTELLEN – ODER SPÄTER
IN DIE RÖHRE SCHAUEN!

GUNMAN CHRONICLES –
COMING DECEMBER 2000

PARENTAL ADVISORY
US VERSION
EXPLICIT GAMEPLAY

www.gunman-chronicles.de

SIERRA™
www.sierra.de

REWOLF

BRAVO SCREENFUN AKTION!

Achtung, das ist die Telefonnummer: (0190) 499 340 XX

Im Jackpot warten jede Menge Preise auf Euch! Wer an einer Verlosung teilnehmen will, kann uns eine ausreichend frankierte Postkarte schreiben (Adresse: BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München). Oder ruft einfach an (das ist leider nur innerhalb von Deutschland möglich): Die Aktions-Telefonnummer (TEL) ist (0190) 499 340 plus ein zweistelliger Kenncode. Jede Verlosung hat ihre eigene Telefonnummer – schaut sie auf dieser Seite nach! Und so geht's: Wählt am Telefon die jeweilige Aktionsnummer. Nennt nach der Kurzansage das genaue Stichwort, Euren Namen, Eure Adresse und Eure Telefonnummer. Ein Anruf kostet pro Minute 0,81 DM (0,41 EUR). Das Einverständnis der Eltern wird vorausgesetzt. Aktions- und Einsendeschluss für Heft 12/2000 ist der 13.12.2000. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Seite 7

3 x Spiele-PC

SCREENFUN verlost drei Spiele-PC unter allen Teilnehmern der Aktion „Spiel des Jahres 2000" (siehe S. 6): 17-Zoll-Monitor, Pentium III 550, 64 MB RAM, Riva-TNT-Grafikkarte, 10-GB-Festplatte, CD-ROM-Drive und Soundkarte. Schickt eine Postkarte mit Eurem Lieblingsspiel (Adresse im Aktionsstern) oder schreibt eine E-Mail an *superpreis@screenfun.de*

Stichwort „SCREENY 2000"
Einsendeschluss: 22.11.2000

Seite 56

10 x „BRAVO Hits 31"

Auf zehn Gewinner wartet eine geballte Ladung Musik: 40 brandheiße Songs liegen auf den zwei Scheiben, darunter Hits von N'Sync, Christina Aguilera und Stefan Raab.

TEL: (0190) 499 340 08 · Stichwort „Hits"

Seite 94

10 x „Dino Crisis 2"-Lösungsbuch

Hilfe, die Dinos kommen. Aber keine Panik: Mit dem offiziellen Lösungsbuch von Future Press gibst Du den Sauriern Saures. Regina, Dylan und David meistern damit alle Gefahren.

TEL: (0190) 499 340 09 · Stichwort „Dinos"

Seite 116

1 x „Side-Winder Force Feedback Wheel" von Microsoft

Auf der Piste wie ein Profi fahren: Mit dem „SideWinder Force Feedback Wheel" geht's bei Rennspielen auf dem PC erst richtig in die Kurven – mit acht programmierbaren Knöpfen, griffigem Lenkrad, SideWinder-Tracking für präzises Fahren und drucksensiblem Pedal-Set.

TEL: (0190) 499 340 10 · Stichwort „Wheel"

Seite 156

3 x „Amazon"-Paket: T-Shirt + Schlüsselanhänger + 30-Mark-Einkaufsgutschein

Unter all den Einsendern, die uns ihre **Lieblings-Homepage zum Thema „Comic"** verraten, verlosen wir dreimal je ein T-Shirt, Schlüsselanhänger und Gutschein über 30 Mark. Schreibt die Web-Adresse Eurer Comic-Site unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage: Comic" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München.

Einsendeschluss ist der 13.12.2000

Seite 156

5 x „The Dome Games" + „The Dome Vol. 15"-CD

Unter allen, die uns ihre **Lieblings-Internetseite zum Thema „Kino"** verraten, verlosen wir fünf PC-Spiele „The Dome Games" und fünf Compilations „The Dome Vol. 15". Schreibt die www-Adresse Eurer liebsten Kino-Site unter dem Stichwort „Lieblings-Homepage: Kino" an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München.

Einsendeschluss ist hier der 22.11.2000

Seite 103

5 x „Turok 3"

N64-Fans an die Pads: Wir verlosen fünfmal die neuesten Abenteuer der „Turok"-Actionstars Danielle und Joseph.

TEL: (0190) 499 340 16 · Stichwort „Turok"

Seite 136

33 x Handy-Oberschalen

Neues Outfit fürs Handy? Ihr könnt eine der 33 bunten Oberschalen von Handyfanatic, AZL oder TCA gewinnen. Sie passen auf Nokia 3210/5110, Alcatel OTE, Philips Savvy und Trium Astral. **Bitte Modell angeben!**

TEL: (0190) 499 340 17 · Stichwort „Schalen"

Seite 181

10 x „Pokémon"-Package mit je 3 CDs

Mit den insgesamt 32 Pokémon-Songs überstehst Du jeden langen Winterabend: Auf der „Welt"-CD sind fünf Tracks, auf der Film-CD 14 Hits, und die Original-Sound-Scheibe der TV-Serie „Schnapp' sie Dir alle!" enthält 13 deutsche Tracks.

TEL: (0190) 499 340 11 · Stichwort „Welt"

Seite 166

5 x je 1 Football + Soundtrack „An jedem verdammten Sonntag" + 1 Teeset zu „Der Sturm"

Football-Fans, aufgepasst: Verlost werden fünfmal je ein Leder-Ei und der Soundtrack zum Football-Drama „An jedem verdammten Sonntag". Zum Runterkommen danach gibt's je eine sturmerprobte Teetasse.

TEL: (0190) 499 340 13 · Stichwort „Football"

Seite 89

10 x „Tekken TT"-Lösungsbücher

Mit dem offiziellen Buch zu „Tekken Tag Tournament" seid Ihr immer Herr der Lage bei 34 Kämpfern und massenhaft Moves.

TEL: (0190) 499 340 14 · Stichwort „Tekken"

Seite 178

3 x Sega Dreamcast

Spiele wie „Virtua Tennis" oder „Jet Set Radio" auf der eigenen Konsole daddeln oder mit ihr im Internet surfen? Wir verlosen drei Dreamcasts unter allen Teilnehmern, die das Fun-Rätsel richtig lösen.

TEL: (0190) 499 340 12 · Das Stichwort ist das Lösungswort des Fun-Rätsels auf Seite 178

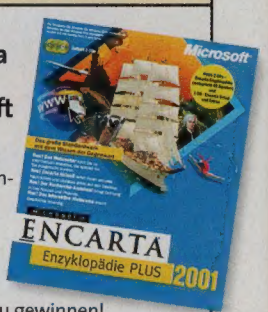
Seite 22

1 x Jahres-Spiele-Abo

Unter allen Einsendern, die uns ihre Spiele-Top-5 verraten, verlosen wir 1 Jahres-Abo mit monatlich einem Spiel Eurer eigenen Wahl. Schickt eine Postkarte mit dem Stichwort **„Charts 12"** an BRAVO SCREENFUN, Postfach 200 221, 80002 München. Einsendeschluss ist der 13.12.2000.

Seite 18

20 x „Encarta 2001 Plus" von Microsoft



Wissen pur auf insgesamt 6 CDs bietet dieses Standardwerk – mit 45.000 Artikeln, 15.000 Fotos, 220 Videos und zwölf Stunden Audio. 20 gibt's zu gewinnen!

TEL: (0190) 499 340 15 · Stichwort „Encarta"

Seite 162

5 x „Tarzan"-DVD

Ich Tarzan, Du Gewinner? Wir verlosen fünf DVD-Scheiben von Walt Disneys Meisterwerk „Tarzan" mit den tierisch witzigen Helden. Phil Collins schrieb fünf der Songs.

TEL: (0190) 499 340 18 · Stichwort „Tarzan"

TEL = Aktions-Telefonnummer

TOLPATSCHIG, UNFÖRMIG UND ABSOLUT GROSSARTIG!
GIFTY: EIN GESCHENK DES HIMMELS
cryo
randal[o]
Gifty
EIN GESCHENK DES HIMMELS
FEATURES:
• EIN VIDEOSPIEL ÜBER VIDEOSPIELE ...DAS ABSOLUTE LACHPROGRAMM
• BEGEISTERNDES GAMEPLAY, MIT PLATTFORM-ACTION UND ABGEFAHRENEN RÄTSELN
• ECHTZEIT-3D VOM ALLERFEINSTEN
• DIE GROSSARTIGE GRAFIK-ENGINE MACHT DAS SPIEL ZU EINEM ECHTEN ERLEBNIS
• VIELE UNTERSCHIEDLICHE, VÖLLIG IRRE UND WITZIGE CHARAKTERE
• EXTRABÖSER GEGENSPIELER: 'SCHWARZER UND TIEFER SCHATTEN DER UNERGRÜNDLICHEN DUNKELHEIT DER NACHT'
PC CD COLOR
INDIANA JONES' PEITSCHE, LARAS' SHORTS UND RAYMANS' HANDSCHUHE SPIELEN IN GIFTYS WELT EINE EBENSO WICHTIGE ROLLE, WIE DIE SIEBEN GARTENZWERGE. DIE REIZENDE PRINZESSIN LOLITA GLOBO MUSS BEFREIT WERDEN - EINE AKTION, AN DER SELBST DIE BERÜHMTESTEN HELDEN DER FILM- UND VIDEOSPIELGESCHICHTE GESCHEITERT SIND. EIN KLARER FALL FÜR GIFTY! DER KLEINE, UNFÖRMIGE, VON DER NATUR BENACHTEILIGTE, ZIEMLICH UNGESCHICKTE, DAFÜR ABER UMSO FRECHERE GIFTY WURDE ZUM FREIWILLIGEN ERNANNT. ANS ZIEL DER REISE FÜHRT NUR RASANTES RENNEN, SPRINGEN UND KLETTERN UND VOR ALLEM DIVERSE KOPFNÜSSE. MIT SEINEM SPAZIERSTOCK, JEDER MENGE FRECHHEITEN UND DEINER HILFE MACHT ER SICH AUF, DIE BLAUBLÜTIGE ZU SUCHEN - DIE SICH ÜBRIGENS FÜR SCHNEEWITTCHEN HÄLT...
Gifty

www.learnetix.de

Online lernen. Offline punkten.

learnetix.de

hey alex,

ab 13 punkten
darfst du
mich küssen!

:-X jenny

Finde das
„GLÜP der Woche“.
Coole Preise zu gewinnen

www.learnetix.de

hausaufgaben-hilfe | tutoren-chat | online lernen | abi-trainer